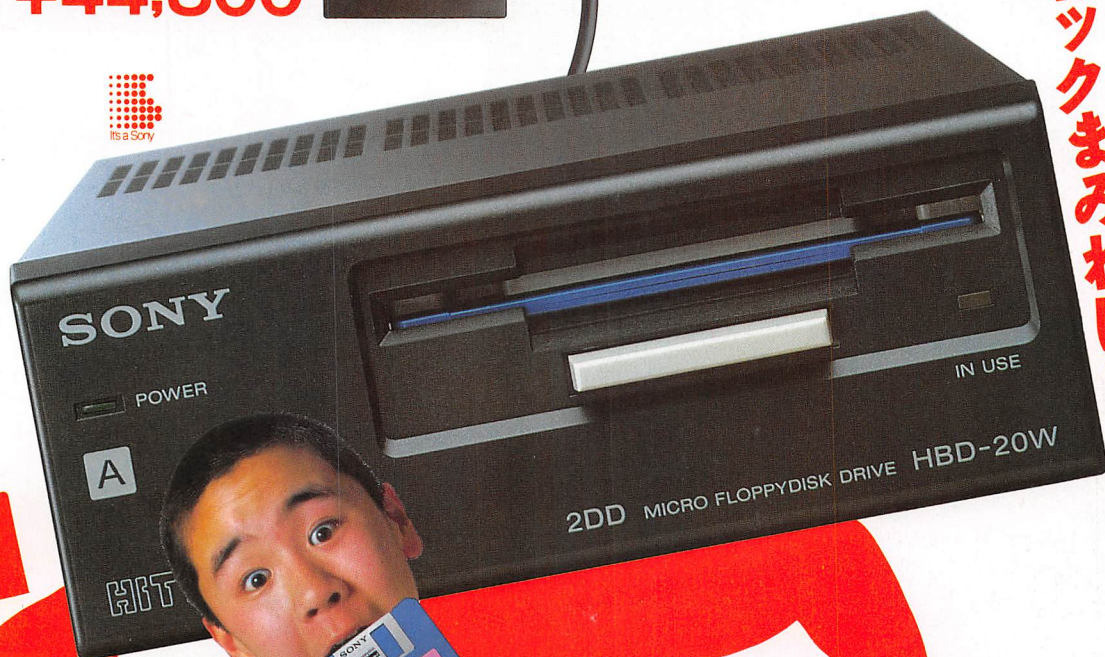
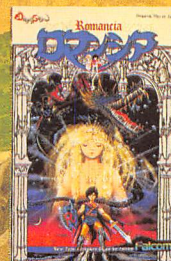
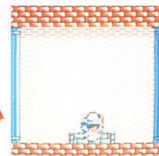
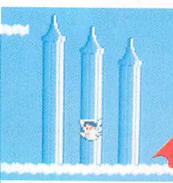
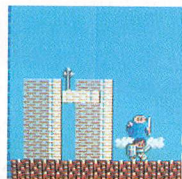
昭和62年5月10日発行(毎月1回10日発行)第1巻第2号(通巻2号) MSXマークはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
5
1987
MAY
創刊2号
390yen
ゲーム豊作
大増ページ
特大号
COLLECTION
ワープロソフト
全比較
NEW
新作ソフト徹底研究
ホール・イン・ワン スペシャル
シャウトマッチ
ロボレス2001年
ヴィーナス・ファイヤー
戦場の狼
マッドライダー
ナイザースペシャル
くりぃむレモン
ATTACK
6大ゲーム完全攻略
火の鳥
ザナドゥ
覇邪の封印
うつでいぽこ
ファンタジーゾーン
ヤングシャーロック
LIST
打ちこみラクラク
プログラム8本

HBD-20W
両面倍密720KBの大容量。高速アクセスでアプリケーションが楽しめます。インターフェース一体型で、新発売。
¥44,800
このディスクドライブなら、全身ショックまみれになれます。
It's a Sony
SONY
POWER
IN USE
A
2DD MICRO FLOPPYDISK DRIVE HBD-20W
HB-F1
RAM 64K/VRAM 128K
SONY
HB-F1
ゲームにバッチリのスピコンと、メインRAM64Kバイトの賢さを武器とする、MSX2パソコンの大人気モデル。
¥32,800

Romancia
ロマンシア
ロマンチック・ミステリー
ロマンシア物語
それは、伝説とも言えるほど遠い昔。
見渡すかぎり、美しく緑に光り輝く王国、
ロマンシア――。
Romancia
ロマンシア
Falcom
好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC F Turbo	5インチ2D	¥6,800
PC-9801F VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR FR MR専用	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

Falcom
日本ファルコム株式会社
（前号のあらすじ）
平和だったロマンシアのセリナ姫が、隣国のアゾルバに連れ去られてしまった……。
ロマンシア王国とアゾルバ王国を囲む“冒険の森”に迷い込んだ、ファン＝フレディ王子は、見聞を広めるために各国を旅している途中でした。そして王子は、運命のようにこのロマンシアへたどり着いたのです。
すがるような思いで、ファネッサ国王は、王子に事件のすべてを打ち明けました。話を聞いた王子は、必ず姫を助けることを約束し、街へと向かいました。
街では、難病が流行り、井戸の水は濁り、人々の心はすさんでいます。初めは口を閉ざしていた人々も、困っている人みんなに救いの手をさしのべる王子に、少しづつ心を開いていきました。
人々から情報を得、アゾルバへ向かう途中、王子は仙人に導かれ、神々より不思議な力を授かりました。
そして今、王子の旅は始まるのです。（つづく）
緊急発売！
PC-8801/mkII（5インチ2D）…¥6,800
X1シリーズ（テープ）…¥5,800
ファルコムのスタッフになれるチャンス！
●プログラマー（マシン語でプログラムが組める人）
●音楽担当（作曲、編曲ができ、FM音源用データが作れる人）
MSXはアスキーの商標です。
SST
日本ファルコム（株）　〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

C O N T E N T S

MSX・FAN 1987・MAY 5月号

ゲーム豊作特大号

☎03-433-6231(代) 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN ATTACK

火の鳥

HINO TORI
～鳳凰編～

火の鳥に導かれ
正しい心を
手に入れるのだ!!

罪深き我王の心を映すように
各ステージの地形は複雑に入り組んでいる！
迷いがちなキミのため
ステージ3までの
完璧マップを、詳しい解説
も含めてドンと公開しちゃおう！

コナミ☎03-264-5678
発売中
価格5,800円
MEGA ROM MSX2専用（VRAM 64K）

改心した我王の旅が始まる！

生まれ落ちて間もなく片目片腕を失った我王は、悪業を重ねて盗賊の頭となった。ある日、つまらない誤解から自分の妻をも斬り殺してしまい、初めて己れの罪深さを反省する。やがて我王は、正しい心を求めて試練の旅へと出て行った。

▲火の鳥の啓示を受け、旅に出た。はたして自分自身の心の悪を打ち砕くことができるだろうか

火の鳥の像に聞け！

道の途中にある火の鳥の像だけが、我王の唯一の味方だ。接触すると一度だけ攻略ポイントとなる情報をお話ししてくれるのだ。

◀これが火の鳥の像だ。進む前に道路情報などを聞こう

▲ステージ１の最初の情報。ゲーム全体の仕組みを教えてくれる

▲フムフム……。そうか……。道案内もしてくれるワケだ！

火の鳥の羽根で強い人に！

最初に手にしている武器は、ノミ(短剣に見えるけど)だけだ。これでは、あまりにもパワーがない。そこで、敵キャラの泥人形を撃って、「火の鳥の羽根」と「火の鳥の輝く羽根」を集めてパワーアップしよう。羽根の枚数に応じて、6種類の武器が使いこなせるよ。

▲こいつに感謝はしても情けは無用だ。決して撃ち損じないように

◀ノミの何倍もの威力がある。こいつは連射が効くぞ

◀炎が我王の周りを囲んでくれるのでなんとなく安心

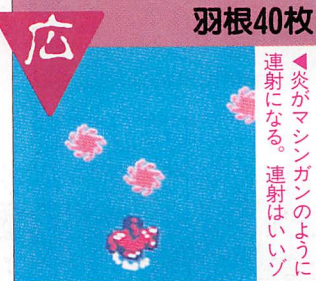
◀炎が2個同時に発射される。まぁラクな武器だね

◀炎が6方向に発射されるが、あまり役に立たない

泥人形

▲こいつが泥人形。とりあえず人相は悪いが、火の鳥の羽根を残してくれるので少しは感謝をしてあげよう

▲出現すると大きく左右に揺れる。敵を攻撃しながら、キャッチ！

◀炎が3方向に同時に発射されるが、ねらいにくい

◀炎がマシンガンのように連射になる。連射はいいゾ

門をくぐって先へ進むのだ！

各ステージには、「初の門」「途の門」「心の門」「鬼の門」「至の門」の、合計5種類の門が建っている。「初の門」からスタートし、同じ字の霊木を持って「途の門」と「鬼の門」を通り、ボスを倒して「至の門」から別のステージへ行くのがゲームの進行だ。

このゲームは、同じマップがぐるぐる回るので道に迷いやすい。ステージ構成をきちんと理解しよう。

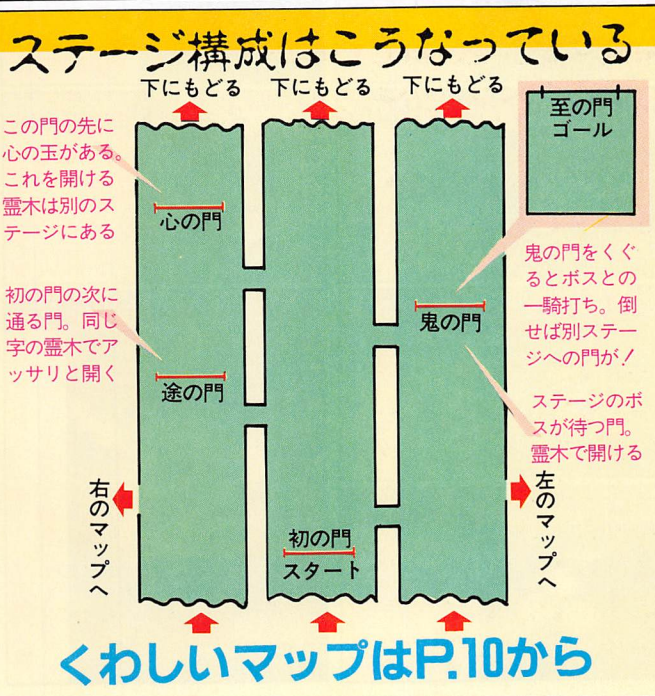
霊木

▲門を開けるカギの役割りをする。取りにくい場所にあることが多い

門

▲同じ字の霊木があれば門は開く。持ってないと扉にぶつかり、死ぬ

ステージ構成はこうなっている

くわしいマップはP.10から

悩める我王を襲う敵キャラたち！

敵キャラは、我王の心の悪霊が実体化したものなので、そろいもそろって全員気味が悪い姿をしている。

泥人形のほかにも、たまにアイテムを残していく敵もいるから、逃げているだけじゃもったいないぞ。

名前の隣りに書いてあるのは、ヒットカウントと倒して手に入る点数だよ。

▲敵の弾には赤と白の２種類ある。撃てるのは白い弾だけだ

ドクロ　１発　100点

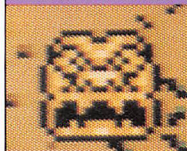
◀集団でしか行動のとれない情けない敵。ジグザグに飛んでくるが動きは遅い

餓飢魂　１発　200点

◀ナリは小さいが態度はデカい。動きは泥坊主と同じで、めざわりな性格なのだ

泥人形　３発　200点

◀赤いヤツと薄茶色のヤツがいる。アイテムを残してくれるが、攻撃もしてくる

泥坊主　１発　100点

◀ピョンピョン跳ねて体当たりしてくる。無視するとしつこく追いかけてくる

落武者　７発1500点

◀動きは細かくかつ速い。こいつの矢は破壊できない。ボスの次ぐらいに強敵

かげろう　１発100点

◀こいつを倒すと、足が速くなるアイテムのぞうりが出現する。ありがとう

忍　３発　500点

◀こいつの矢は破壊できる。とりあえず連射して近づいて行けば、恐くはない

一つ目　１発　100点

◀突然地面から現れる。我王に向かってまっすぐに飛んでくる。スピードが速い

つちのこ　３発　200点

◀４匹一組。突然顔を出して弾を吐いたかと思うと、すぐにひっ込んでしまう

野獣　７発1000点

◀破壊できない矢を放つ。野獣という名前が付いているけど、人間のようだネ

岩　１発？点

◀たいてい見つけにくい場所に置いてある。近づくと我王めがけて飛んでくる

冥王　10発1000点

◀体が堅くてがんじょう。後退しながら、自分によく似た弾を落としていく

ミノタバ　３発　200点

◀赤い弾を出す。強くはないのだが、いっせいに出現するのでメイワク

夜叉　１発　200点

◀赤い弾をバラまきながら、上からまっすぐ降りてくる。スピードが速い

一寸　１発　100点

◀団体行動が好きで、ちょこちょこ動く落ち着きのない性格。あっさり倒せる

鬼火（冥王の弾）　１発？点

◀冥王の出す障害物。もちろん触れるとやられてしまう。こいつも体が堅い

華蛇　１発　200点

◀何匹か間隔を開けてつながって出現する。先頭のヤツを倒せば、全員死ぬ

小鬼　２発　100点

◀体に赤い線が出ると、自爆して弾をばらまく。全ステージにくまなく現れる

鬼がわら　１発　100点

◀群れをなして大きな円を描いて攻めてくる。顔つきのわりにあまり強くない

般若　８発2000点

◀目まで動く、一番大きくて不気味な敵こいつの出す放電光線は迎撃できる

幻魔　１発　100点

◀８方向から我王に向かって攻めてくる。８匹が一度に出るため、逃げにくい

羅漢　３発1000点

◀画面の上方からスキップしながら降りてくる。倒すまでしつこくつきまとう

巽　１発　300点

◀画面の両端からいきなり飛んでくる。目の前を通過する瞬間に撃ち落とそう

毒ブヨ　１発　100点

◀ゲームを始めて最初に会う敵。５、６匹で飛んでくるけど、ほとんど恐くない

汚頭魔　１発　200点

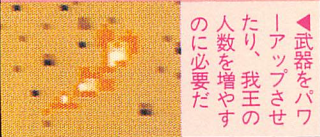
◀地面からわいて出て赤い弾を出す。移動はしないが弾はしっかり追ってくる

火の鳥
HINO TORI
〜鳳凰編〜

敵キャラからアイテムを奪い取れ

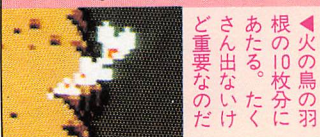
アイテムは全て、敵をやっつけないと手に入らない。だから逃げてばかりではちっとも強くなれないんだ。我王は心の悪霊と戦いながら成長していくってワケだ。

壺
◀我王が白くなり、一定時間無敵に。透明人間になっているので、敵は素通り

巻物
◀ステージどうしのつながりがわかる。6個集めると全部のつながりがわかる

火の鳥の羽根
◀武器をパワーアップさせたり、我王の人数を増やすのに必要だ

ぞうり
◀最高3段階までスピードをアップさせる。鈍足の我王には必要だ

天狗のうちわ
◀敵が吹き飛ばされて全滅。ついでに火の鳥の羽根も飛ばされる。悲しい……

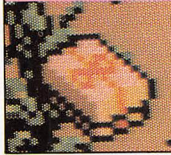
方位磁石
◀このアイテムだけは、効果や使い方が秘密だそうなので、自分で考えてみて

火の鳥の輝く羽根
◀火の鳥の羽根の10枚分にあたる。たくさん出ないけど重要なのだ

砂時計
◀これを取ると、一定時間背景のスクロールが停止するのだ

手箱
◀コンティニューをしても、これを持っていればきちんとアイテムもよみ返る

霊木
◀同じ字の書いてある門を開けるカギ。6ステージで17個もころがっているぞ

テントウ虫
◀武器の連射能力と飛距離を、最高3段階までアップさせる

ひょうたん
◀我王が赤くなり、一定時間無敵になる。敵も体当たりで倒せるぞ

地図
◀ステージ全体のマップが見られる。でも、一度使うとなくなってしまうのだ

心の玉
◀字の書いてある水晶玉みたいなもの。5つ集めないと最終の敵と戦えない

必殺隠しコマンドいきなり公開！

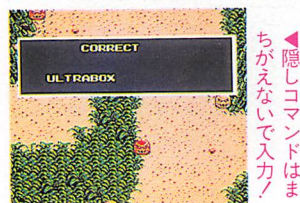
『火の鳥』には16個の隠しコマンドが入っている。そこで突然だけど、その中の4つを入力の仕方とともに教えちゃおう。

ゲーム中にF1キーでポーズをかけ、HOMEキーを押すとパスワードが表示される。さらにHOMEキーを押すと、パスワード入力モードになるネ。そこに隠しコマンドを打ちこみ、リターンキーを押せばOK。

▶パスワード入力状態。文字が並んでる

◀隠しコマンドはまちがえないで入力！

コマンド その①
ULTRABOX

隠しコマンドの一発めは、手箱の数が、最大の9個になるというものだ。

◀9回までは、やり直しの人生を歩める

コマンド その②
TURBO

これは、ぞうりが3足手に入る隠しコマンドだ。

◀素足で歩かせるのはかわいそうだもん

コマンド その③
HAYAME

これを使うと、テントウ虫が3匹手に入るのだ。

◀武器の能力がいきなり最大になるワケ

コマンド その④
GAOOOOOOOOOOOH

これは我王が10人になるという最強のものだ。ちなみにO(オー)は10個だからね。

◀10倍カートリッジのない人にオススメ

この4つの隠しコマンドは、一度に全部併用して使えるんだ。10倍カートリッジとこのコマンドで、最大人数が109人に、武器の能力も最大に……ということもできる。唯一残念なのはこのコマンドがゲーム中に一度しか使えないことだね。

ステージ 1 斬

我王が戦う最初のステージだ。ここでは、地形のつながり方や門と霊木の関係、アイテムとその効果をしっかりマスターしよう。もちろん我王を自由に操れるようにもなろうね。

ボス 斬鬼

ボスキャラは、ステージと同じ名前を持つ鬼だ。初めて戦うボス・斬鬼は、とにかく動きが速い。吹き出す火の玉もキョーレツだ！

出る霊木 充 ステージ5の心の門を開ける

チェック1 岩に注意！

見落としがちだが、ここには岩がある。ジャンプでかわそう。

◀歩いていると、両側から岩がはさみうちをする

◀あえなく圧死。無造作に進むとこういうハメに

チェック2 天狗のうちわを取れ！

ここは敵が集中しているので、左に曲がる横道に入りにくいぞ。

◀泥人形を撃ち天狗のうちわで敵をけちらせ！

◀敵のいないスキに、速攻で左の道に入り込め

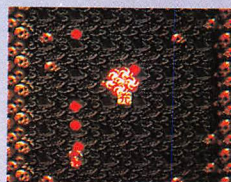
チェック3 泥沼はジャンプで！

泥沼の中は足をとられて動きが遅くなるので、戦いに不利だ。

◀ジャンプで陸地を渡って行くのが正解なのだ

チェック4 鬼から霊木を取れ！

ボスを倒すと、別ステージの心の門を開ける霊木が出るのだ。隠しているなんてきたねーよな。

◀斬鬼を倒した瞬間。充という霊木が出た

◀これでステージ5の心の門は開くのサ

マップ上の記号の説明 火の鳥の像 火の鳥の羽根 火の鳥の輝く羽根 テントウ虫

～鳳凰編～

このステージは、全面泥沼に浸っている。地形は特に入り組んではいないので、全6ステージの中でいちばん攻略しやすい。ただし、横道が多いので素速い動作が必要になる。

チェック1 無敵のひょうたんを取れ！

泥沼の中の我王はとても足が遅い。かわしにくい敵が出ると迷惑だね。そんなときは無敵になるひょうたんが助けてくれる。

▲ここの赤い泥人形が、ひょうたんを出してくれるんだ！

▲敵なんか体当たりでやっつけちゃえ。恐いものなんかないぜ！

こいつは剣と時限爆弾の2種類の武器を使う。時限爆弾は、爆発して8方向に火が飛ぶぞ。凶悪な心が実体化した、手強い鬼なのだ。

出る霊木 ステージ1の心の門を開ける

ステージ3へ

チェック2 壺を取って透明に！

ここは敵の集中攻撃を受けてしまう。壺を取るとラクだよ

◀透明になったスキに、とっとと先に進もうぜ

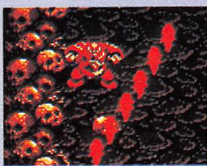
チェック3 ビビらずに撃て！

ここに出現する敵の冥王は、出た瞬間に倒さなくちゃだめだ。

◀すぐ撃たないと、鬼火をどんどん落とされる

◀左右に動きながらモタついていると死ぬだけ

チェック4 武器は「炎」が有効だぜ

凶鬼の武器は防ぐことができる。特に炎の連射は効果がある。

◀このように、少し前進して連射をすればOK

マップ上の記号の説明 ○ 火の鳥の像 火の鳥の羽根 火の鳥の輝く羽根 テントウ虫

ステージ3 邪

このステージは、地形が複雑な上に約半分が泥沼という、難しいところだ。泥沼に入ると動きが遅くなり、しかもジャンプができない。ハチの巣にされないよう、がんばろう！

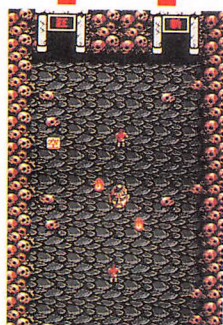
ボス 邪鬼

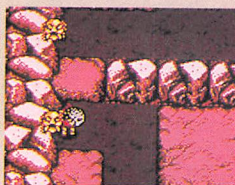
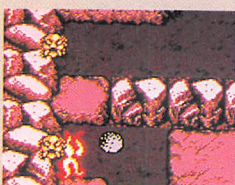
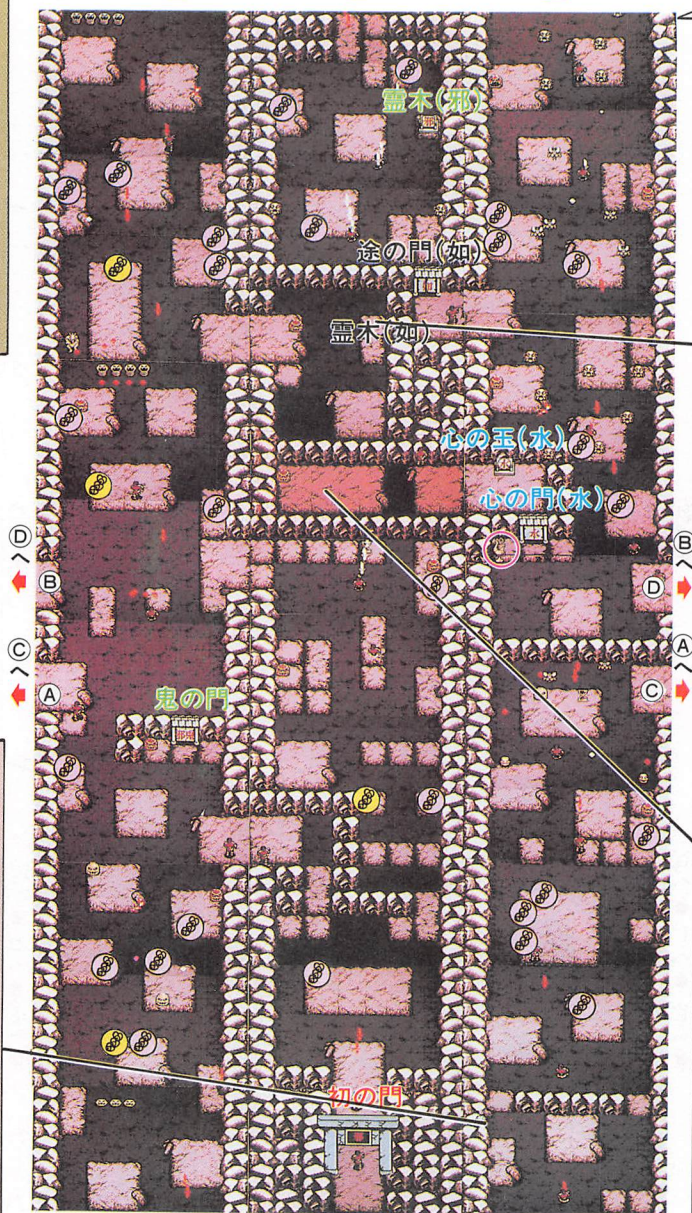
首から上しかない鬼。こいつの吹く炎はだんだん大きな動きをするので、先に破壊したほうがいい。30発も命中させないと倒せないぞ。

出る霊木　ステージ2の心の門を開ける

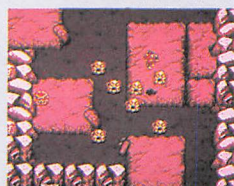
ステージ４へ

下へもどる　スタートへもどる　下へもどる

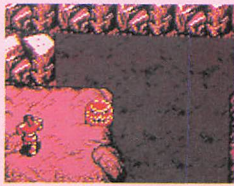
霊木(邪)
途の門(如)
霊木(如)
心の玉(水)
心の門(水)
鬼の門
初の門
Ⓓへ Ⓑ
Ⓒへ Ⓐ
Ⓑへ Ⓓ
Ⓐへ Ⓒ
スタート

チェック1 不意打ちの岩だ！

敵の幻魔の攻撃に気をとられていると、ここにある岩にやられてしまう。周りをよく見て！

◀ここでは右側を通るようにしよう！

◀この岩なんだよ！きったねーよなー

チェック2 包囲されたらジャンプで逃げろ

幻魔は集団で我王をとりまくように出現し、襲ってくる。泥沼にはまるとほぼ逃げられない。

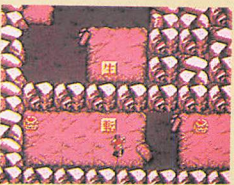
◀わっ、囲まれた！陸地に上がらなきゃ

◀ジャーンプ！こうすればいいんだな

チェック3 砂時計で画面ストップ

ここはうかつに霊木を取りに行くと袋小路にハマリ、画面のスクロールに押しつぶされるぞ。

◀この赤い泥人形を一心不乱に撃て！

◀砂時計が出た。すぐに霊木を取らねば

チェック4 「転」と「生」のパネルだ！

ここで初めて出る転と生のパネル。転に乗ると生へワープするのだ。弾が当たると出現する。

◀ここらを撃ってパネルを出そう！

◀転から生へワープして、無事出られた

マップ上の記号の説明　○ 火の鳥の像　火の鳥の羽根　火の鳥の輝く羽根　テントウ虫

火の鳥

HINO TORI
〜鳳凰編〜

我王の心の戦いはいつまで続くのか!!

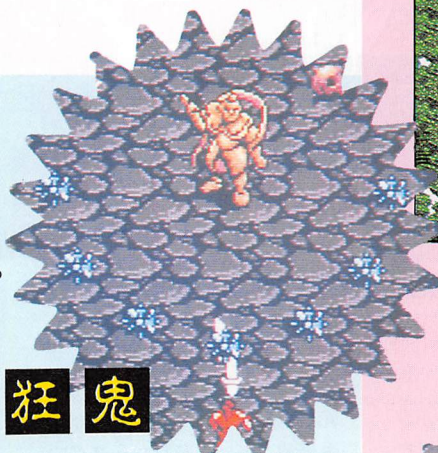
ステージ4からはさらにツライ！

なんとかステージ3までを無事にクリアしたキミ、笑えるのはそこまでだ／ステージ4からは地形がますますややこしくなり、ステージ5・6では「転」と「生」のパネルを利用しないと、同じところを回るだけで終わってしまうのだ。

心の玉を5つ集めるまでは、最後の鬼に会うことはない。正しい心を手に入れるには、厳しい試練の旅を続けるしかないのだっ／

ステージ4 狂

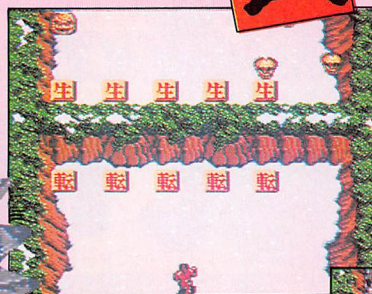
狂鬼の支配するステージ4は、6ステージ中で一番地形がややこしい。横道が多いので、素速い動きと冷静な判断が要求されるのだ。

▲道が狭いだす。おまけに岩がいっぱいあるので、ボクとても恐い

狂鬼

▲暴走した狂気が実体化した鬼。半円形に弾を出しながら瞬間移動するのだ。どっかの仏像みたいな頼りがいのありそうな顔をしやがって。フンだっ！

◀門の向こうに霊木が。見えるのに取れない、地理オンチの我王はイラ立つ……

ステージ5 武

数々のワナの仕掛けられている雪原のステージだ。この世界からは「転」から「生」へワープしなければ絶対にクリアできないようになっているゾ／

▲ちょっと撃ったら冗談みたいにいっぱいパネルが出た。とりあえずどっかに乗ろう／

▲このステージは「至の門」が2つある。理由と条件を考えて先に進め／

武鬼

◀何が実体化したのかはよくわからないけど、倒すのには手がかかる。こいつの投げるカマみたいなヤツは、ハネ返って戻ってきてしまうのだ／

ステージ6 怒

ここが最終ステージだ。スタート直後からあらゆる敵が怒り狂っている、まさに阿鼻叫喚の地獄絵図だ／ここでアイテムを失うとほとんどクリアは難しい。

◀心の玉を全部集めないと、怒鬼とは戦えないのだ

▲何かがある道へ行こうとすると、そこでは必ず般若のヤローがジャマをする／でかい顔してまったくイヤな性格だ／

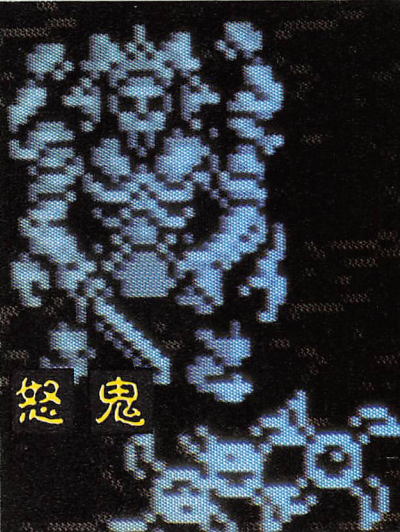
▲ここはパネルを先に出してから霊木を取るのが正しい順番。それにしても壁は不気味だし、霊木の字も不吉だし……

▼こいつさえ倒せば正しい心が手に入るのだ。怒鬼の強さはハンパじゃない

怒鬼

FAN·ATTACK

妖精さんを探すリアルタイム・アドベンチャーだよ〜ん!

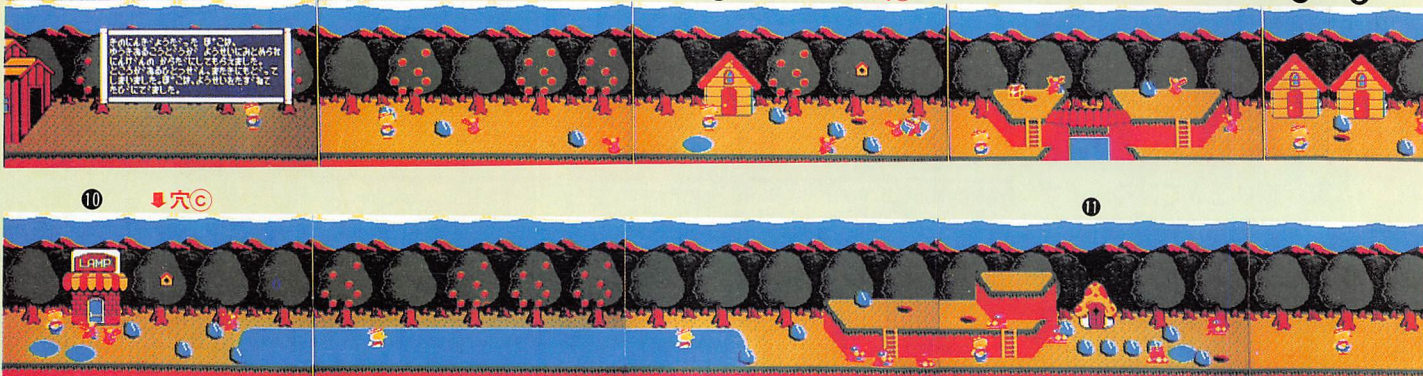
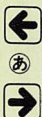
REAL TIME R·A·G dB·SOFT ADVENTURE GAME

Woody POCO うっでぃぽこ

デービーソフト
☎011-251-7462
発売中
6,800円
MSX2専用
MEGA ROM (VRAM64K)

木の人形だったぽこは妖精に人間にしてもらい楽しい毎日でした。しかしある日突然、元の木の人形にもどってしまいました。妖精を探しにぽこは旅立ちました。

お金はじょうずに使いましょ!

春の地上

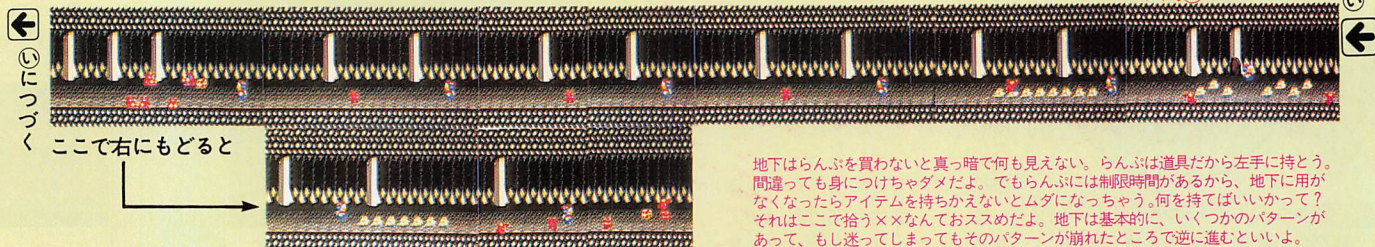
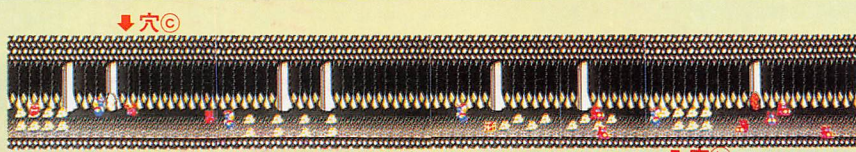
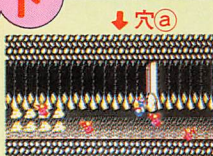
ぽこでぇーす。これからボク妖精さんを探しに行くんだけど、まわりの景色はもう春、うららかな日和に誘われて、どこか寄り道したくなっちゃいそうだね。でも遊んでる余裕なんてナイヨ。敵さんも強いからなるべくならそばに寄りたくない。だからこんばさんを買っておくととってても便利。あっ、それから長ぐつさんも買おうっと。うーん、おみせがいっぱい並んでいるね。どこから入ろうか迷っちゃうよ。とりあえずかばんやさんに入って真ん中のりゅっくを買ったよ。ぐう〜、そろそろお腹がへってきて足どりも重いよ。おや、ぱんやさんがあった。ラッキー/らんぷやさんを通りすぎようとしたら、あれ、穴が開いたよ。入ってみようーっと。でも中は真っ暗、らんぷ買っとけばよかった。地下を右に行くとおばあさんの家に出たよ。おばあさんは感心してくれていろいろ教えてくれた。ろどりげすさん? へえーっ、そうやってやっつければいいのかあ。

ぽことおおかみの一日

はじまり、はじまり……	09:03 きょうもいい天気	12:12 日差しもまぶしい	15:02 元気、元気	16:00 そろそろ夕方だ	16:05 あっ/	16:10 空の色が……	16:15 ピンク色に	16:20 きれいだなぁ

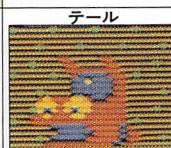
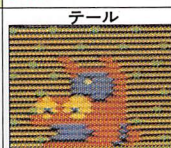
春の地下

穴を降りると、そこは地下面。宝箱や金塊がわんさか。でも敵がいたり、ループになっていたりする。気をつけようね。

穴ⓐ　穴ⓒ　穴ⓑ

ⓘにつづく

ここで右にもどると

地下はらんぷを買わないと真っ暗で何も見えない。らんぷは道具だから左手に持とう。間違っても身につけちゃダメだよ。でもらんぷには制限時間があるから、地下に用がなくなったらアイテムを持ちかえないとムダになっちゃう。何を持てばいいかって？それはここで拾う××なんておススメだよ。地下は基本的に、いくつかのパターンが崩れたところで逆に進むといいよ。

春のキャラクタ

おおかみ
とっても優しいおおかみさん。イジメちゃダメ

げんさん
冗談じゃないよをするユニークなげんさん

テール
しゃちほこ？　それとも何か逆立ちしてるの？

太陽の木
道をでっかく通せんぼする太陽さんでした

ろどりげす
かがんだところをうまく狙おう。特効薬は……？

マップの見方

●地上と地下は同じ記号の穴でつながっています
●マップの番号はおみせの番号に対応しています

マップのおみせ

おみせで旅の準備をしてから出発だよ。

❶ おじいさんの家 — 冗談好きのおじいさん。取られるだけで損

❷ おにいさんの家 — 女の子にはとっても親切なおにいさん

❸ くみちゃんの家 — わがままなくみちゃんは宝箱が欲しいって

❹ ぱんや — レジを打つ姿がとてもかわいいぱんやの店員

❺ くつや — ここがいちばん安い。できるだけ買っとこう

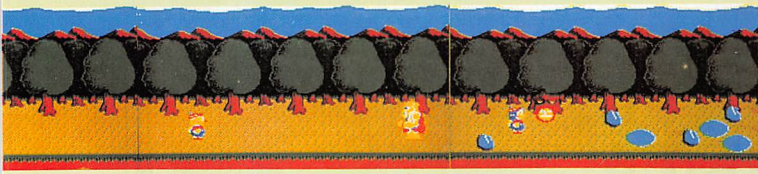
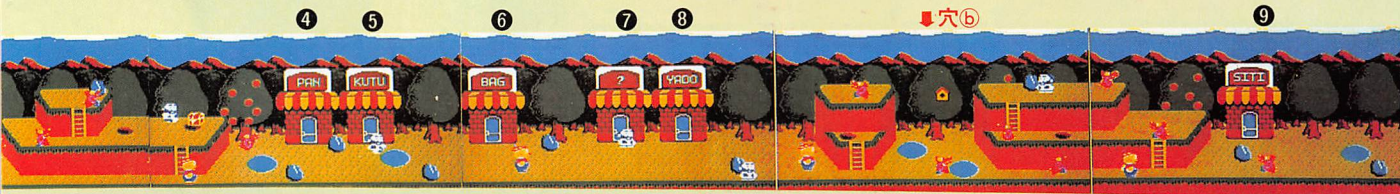
❻ かばんや — 大は小を兼ねるというがお金がない、ガマン

❼ ？や — 人相が悪い店員だけど掘り出しものがある

❽ やどや — 9時にモーニングコールをしてくれる？

❾ しちや — ダブッた物や不用な物はここで処理しましょ

❿ らんぷや — 余裕があれば多めに買っておいたほうがいい

⓫ おばあさんの家 — とても歓迎してくれた。人恋しかったのかな

ぽこは女の子にヘンシ〜ン！

くみちゃんが教えてくれたんだけど、太めのびんのくすりを飲むと、ぽこは女の子に変身しちゃうんだ。その薬は？屋で売っている。でも女の子のほうがいろいろと便利(？)だし、やっぱり可愛いいじゃない！

16:25 すてき、すてき　16:30 あしたも　16:35 また　16:40 きっと　16:45 晴れるよね！　16:50 そろそろ　16:51 暗く　16:52 なってきた　18:03 もう夜になって

夏はきついよ!

夏

やっとのことで妖精の住む家までやって来たんだけど、家の中はからっぽだったんだ。妖精さんはどこ？　するとコオロギさんが現われて、「妖精さんはじるびびのお城に連れてゆかれたんだよ」と言うとどこかへ消えてしまった。しかたなくボクは旅を続けることにしたんだ。

だけど夏はとっても暑い。敵をやっつけるだけで汗がダクダク。でもここには謎の島があるらしい。がんばらなくっちゃ。あれ、あんなところにことりさんが……。助けてあげれば後で何かいいことあるかな。島を見つけたぞ。どらごんさんをやっつけるとぱらっぱがもらえた。これはとっても便利。だって撃っても減らないもんネ。

夏のキャラクタ

もあい
ダンボみたいに耳をパタパタさせてるんだよ

がんせきおやじ
火山みたいにてっぺんから岩を吐くんだよ

ことりさん
助けてあげると、後で何かいいことがあるよ

かいぞくきっど
このかいぞく、じつはノンベェだったんだねえ

おおっわし
ひょっとしたら、ことりさんのおかあさんかもね

どらごん
4頭身のどらごんさん。お酒に目がない！？

マップのおみせ

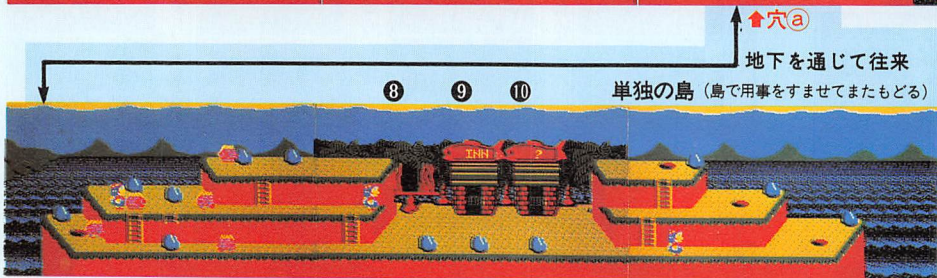
いらっしゃい。安いよ安いよ。もうすでに気がついていると思うけれど、おみせで売っているアイテムは先へ進むごとに高くなるんだ。だから早めに買いそろえておかなくちゃね。

⑤らんぷや
かんてらあるよ。いらんかねぇー！

⑧すろっとまし〜ん
ここはとばく場です。でも警察の手入れが？

夏の地上

夏の地下

穴ⓓ

右から来ると同じ画面が全部で8画面つづく

左から来ると同じ画面が全部で8画面分つづいて行き止まりになる

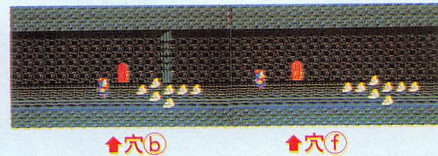
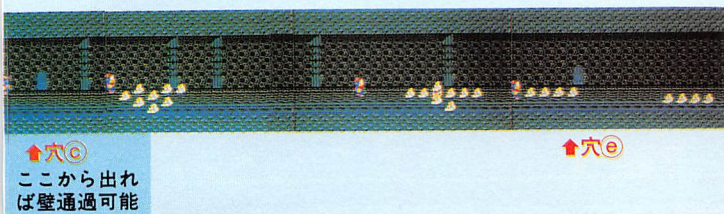
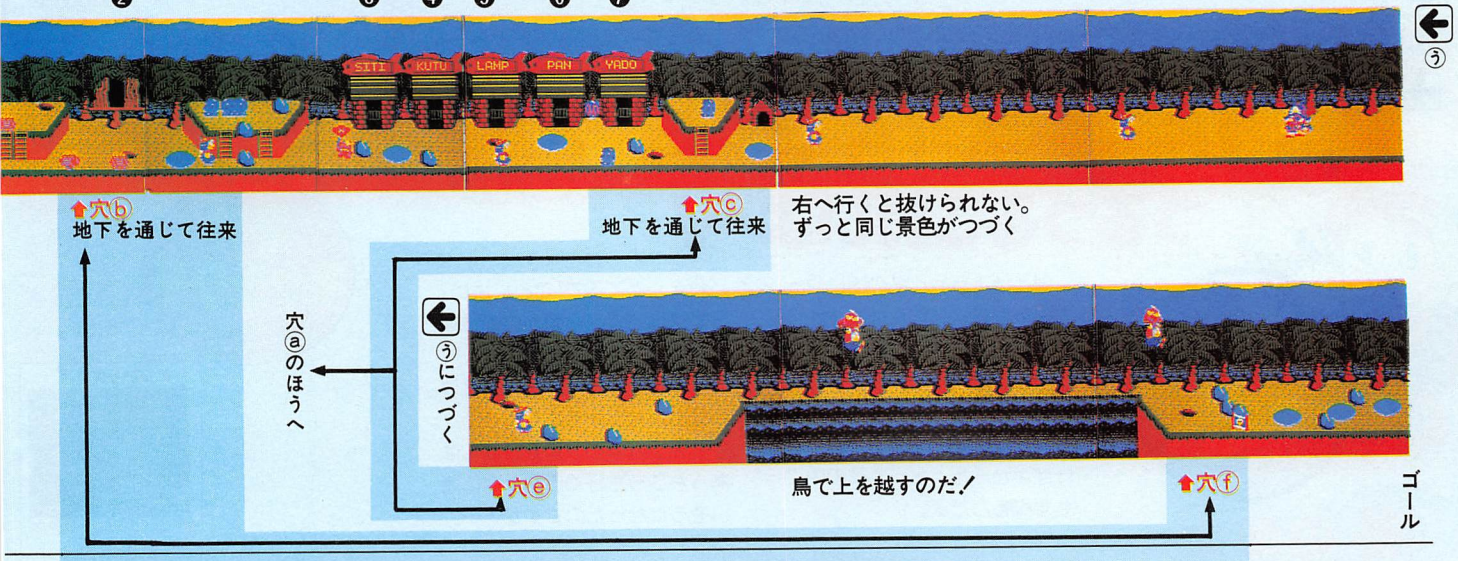
穴ⓐ

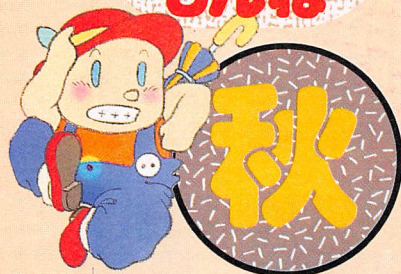
見えない壁

19:06　しまったよ〜！
20:00　暗くなるとおおかみが
21:50　元気に空を飛ぶんだ
00:16　わ、星も落ちてくる
01:11　夜はなんて
03:45　へんてこりんなんだ！
03:50　星はあたるとイタイよ
04:08　早く朝になんないかな
05:01　夜明けの頃は

うっでぃぽこ

•アイテム研究1

アイテム	説明
うっでぃぽ〜る	ぽこが最初に持っている武器
ながぐつさん	ぴっちぴっちちゃっぷちゃっぷ
こんばさん	ぽこもたまにはキメなくっちゃ
めいしゅ・すすきの	すすきのって飲み屋街のこと
りかのじっけんのむしめがね	見える見える何が見え〜る
じかんのきのみ	これを投げれば敵もピタッ！
ばぼるのみ	投げつけるなんてもったいない
ひみつのくすり	女の子になる不思議な薬
たからばこ	取ってうれしいたからばこ
らんぷ	まわりがパァーッと明るくなる
あくのじゅうじか	けっこう高く売れるんだよね
しおぶくろ	厄除けの清めの塩なんだよ
ぱらっぱ	撃っても減らないもんね
けんちゃん	高いけれども威力はバツグン
かんてら	ろうそくより長く使えるんだ
らっきー	カギのかかった扉を開けるのさ
いのちのくすりA	「命の母Ａ」なんちゃって？
あんぜんだいいちへるめっと	ぽこはドカタもやるのかな
すの一ぶ一つ	これがうわさのスペラーズ
がすますく	銀行強盗するんじゃないよ
し一るど	敵の撃つタマをはね返すぜ
すいしょうだま	不思議な力を秘めているんだ
？	大王の部屋に通じるカギ
？	どこのカギかな。もしかして……

夏のマップは長いよぉ！　でも後ろをふりかえらずに進めばいいんだってさ。きっとこの長い道が秘密の島へ通じているはずだ。
右のルートは、ゴールへの最短ルートだったんだ。でも直前に門があってカギがないと開かない。もったいないから鳥につかまろうよ。

おおかみ＆ぽこでした！

じるびびの住むお城はまだ遠い。夏の面を抜けるころには、あたりの草や木もすっかり枯れはてていて、街にも人の気配がなくどこか淋しいよぉ。

秋の街並みは、どこか人を感⊖

アイテムはふえたかな。忘れ物はない？

❶ 何はなくともやっぱりやどやだよ

❷ 大きいのと小さいのを売っているよ

❸ やっぱり少し高くなっているね

❹ おなじみの女好きのおにいさんだよ

❺ また冗談ばっかり言ってぇ〜！

❻ ふーん、へるめっとも売っているんだぁ

❼ 店員さん、化粧がとってもステキよ

❽ ヤーさんにからまれないようにね

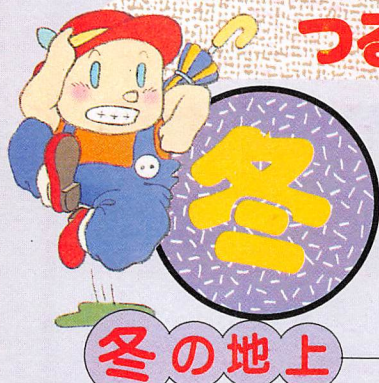
❾ ふーっ、捜したんだよ。おばあさん！

❿ チーンジャジャラ。パチンコじゃないって

⓫ おじさん、あいかわらず鼻が大きいねえ

秋の地上

⊖傷的にさせるね。ふっと、ふり返ると今来た道と別の道が現われたよ。ぽこはさっそく行って

ⓔ

つるつるこわいよ〜！

ぽこはようやく冬の国にやって来ました。あたりはすっかり雪化粧。おまけに足もとが悪くてつるつるすってーん／　なんてことも。やっぱり長ぐつじゃダメだね。すの一ぶ一つ買っとけばよかった。だって家の中でもすべるんだよ。

ねえ、ところで「ごみによい」って何のこと？　何かの暗号なのかなぁ、それとも……。

じつはこの意味不明な言葉は、おばあさんが教えてくれるんだ。でも見つけるのが大変。ぽこはあっちこっち行くうちに道に迷いそうになったのですが……。

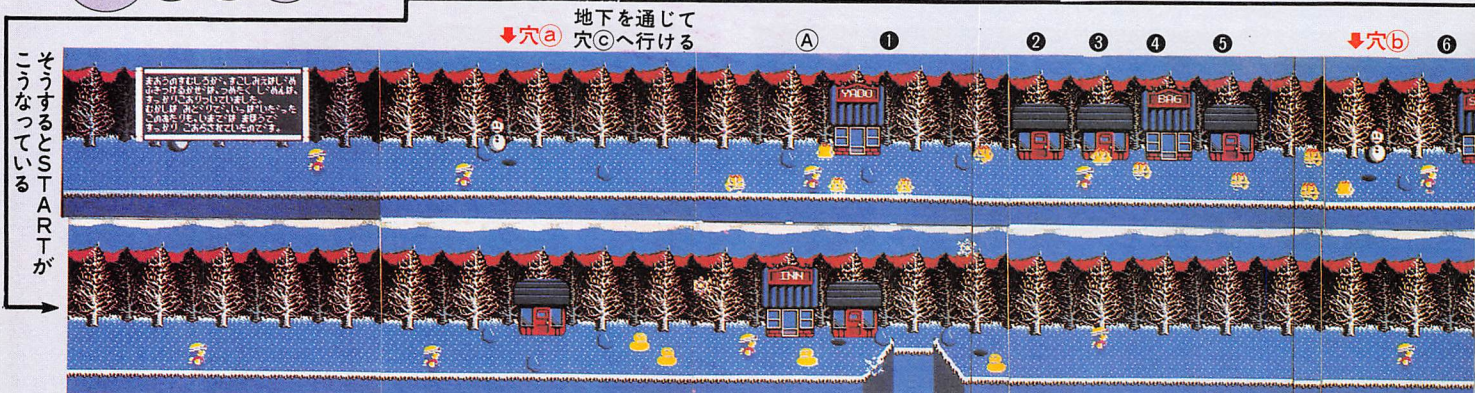
冬のキャラクタ

かちわりぽんず

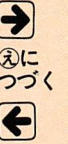
岩石おやじみたいに氷の塊を吐くよ

冬の地上

そうするとSTARTがこうなっている

↓穴ⓐ　地下を通じて穴ⓒへ行ける　Ⓐ　❶　❷　❸　❹　❺　↓穴ⓑ　❻

逆にまた右へ進む➡　このまま行くと➡　❿↑ここまでもどるとⒶにワープする　⓫⓬↑　↑　ずっと行き、ボスを倒してまたもどれ

❶ ❷ ❸ ❹ ❺ ❻ ❼

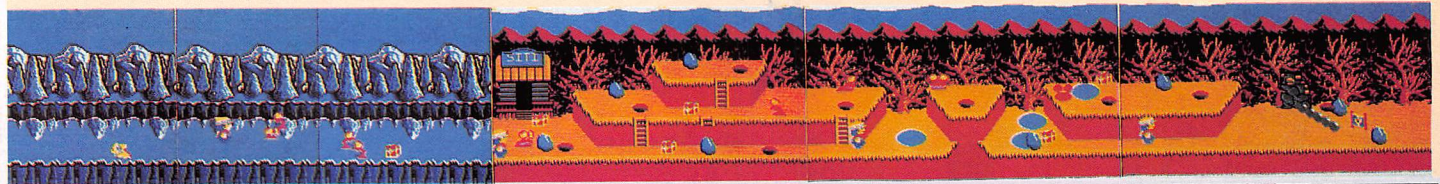
ⓔにつづく

X地点まで来てふり返ると左隣の画面が下のようになっている

X地点

❾ ❽

秋のキャラクタ

きつねさん	マディー	たからばこさん
氷の上のきつねさん。とってもカワイイ！	ねえ、彼女。オレッて決まってるかい？	たからばこに毒があるなんてズルいよ！
なめくじさん	**氷の巨人**	**カメレオさん**
とっても弱くて攻撃するのがカワイソ！	にゅーっと出てくるけど、とてもオトナしいんだよ	穴を利用してうまく通り抜けてしまおう

みることにした。いた、いた、おばあさんがいたよ。おばあさんはじるびびの城についていろいろ教えてくれる。秋のマップは一直線だけど、カメレオさんが意地悪して通してくれないんだ。

すのうさん	ゆきだるまさん
これだとまるで雪印のマークみたいだね	さわるとびっくりしたような顔をするよ
おっとせいさん	**せんぼ〜うな〜じ**
頭の上のビーチボールを飛ばしてくるぞ	北風をピープーふきつけるんだ。寒いよぉ！

行き止まりなのでUターンして引き返す

❼ ❽ ❾

マップのおみせ

そろそろゲームも終わりに近づいたね。持ち物を点検して、いらない物はしちやで整理！

❶やどや　外は寒いけど、中はポッカポッカだよ

❷おじいさんのいる家　たまには大事なことを言うときもあるんだよ

❸くみちゃんのいる家　こんどすいしょうだまが欲しいんだってさー

❹かばんや　何も置いてないのにいらっしゃいだって

❺おにいさんのいる家　くみちゃんをもーてるに連れ込んじゃって

❻さかやさん　あれ、くつやのご主人、商売変えたの？

❼らんぷや　ろうそくしか売ってないんだよねぇ

❽しちや　アイテムの持ちすぎに注意！

❾？　うっでいぽ〜るがあるね。買っちゃおっと

❿おばあさんのいる家　地下面の抜けかたを教えてくれるよ

⓫も〜てる　たまにくみちゃんとおにいさんがいるよ

⓬すろっとまし〜ん　スリーセブンで、がっぽ！　がっぽ！

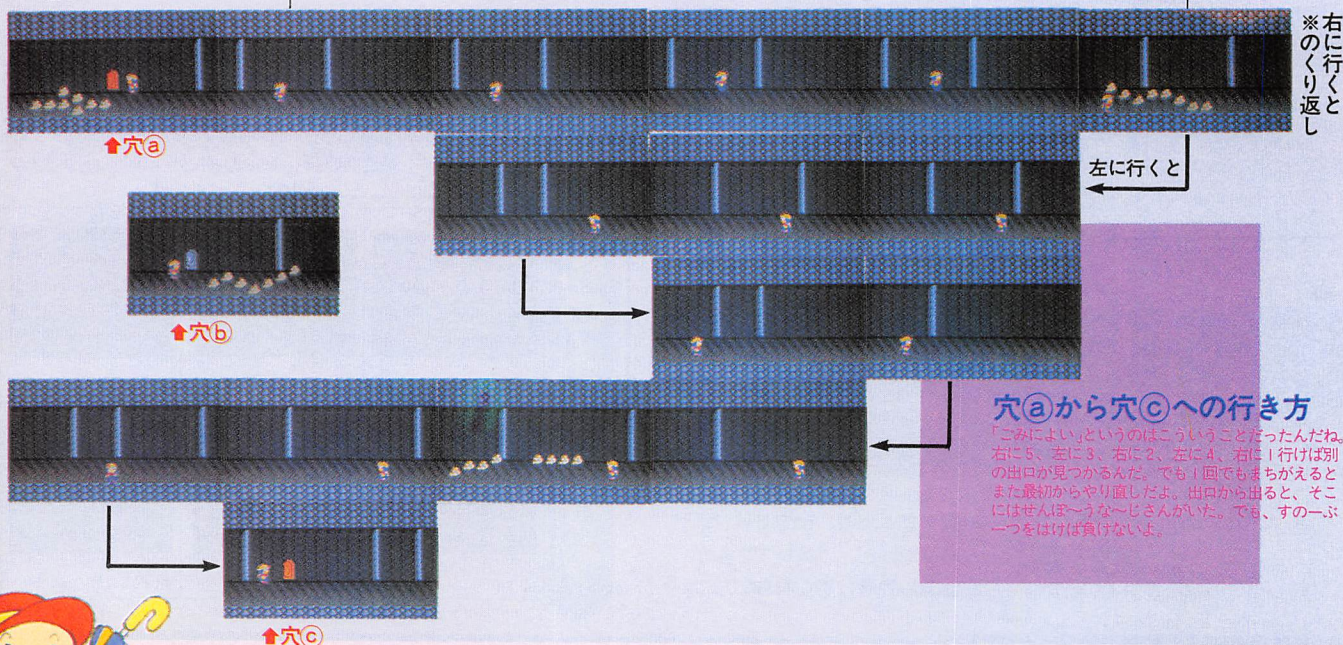
⓭ぱんや　最後のひとがんばり。元気モリモリ

穴ⓒ　通り抜けるとゴール➡　⓭

※冬の地下は次のページ

穴ⓐから穴ⓒへの行き方

「ごみによい」というのはこういうことだったんだね。右に5、左に3、右に2、左に4、右に1行けば別の出口が見つかるんだ。でも1回でもまちがえるとまた最初からやり直しだよ。出口から出ると、そこにはせんぼ〜うな〜じさんがいた。でも、すの一ぶ一つをはけば負けないよ。

遊園地

よそ見はダメダメ

城へ向かうぽこの前に現われたのは、中で遊んでいるとろばにされてしまう遊園地だったのだ。ぽこは遊びたい気持ちを押さえ、ろばにされないように遊園地の外を歩くことにした。

遊園地の外にはおみせがたくさん並んでいる。でもおみせもこの面でおしまい。じるびびのお城に乗り込むまえにお買物しましょ。あれ、すいしょうだまを売っているぞ。くみちゃんはどうしているかな？　でもぽこも遊びたい盛り。思わずコースターの中に飛び込むと、あら不思議、すろっとまし〜んがあったよ。ぽこが像のまえに立つと地下に降りる穴がポッカリ。

マップのおみせ

食料はしっかり買いこんで城へ向かおうね。

❶ぱんや　これが最後のパン屋だから買いしめちゃえ

❷やどや　高いからも一てるにしよう〜っと！

❸?や　やっとすいしょうだまを見つけたよ

❹しちや　いらないものは引き取ってもらおう

❺すろっとまし〜ん　対決のまえの息抜きにいかがかな？

❻も〜てる　ぽこはよい子です。ぱふぱふしないよ〜だ！

楽しい㊙情報

●アイテム研究2

アイテム	コメント
しょくぱん	くいしんぼうだから足りないよ
こっぺぱん	ちょっとおやつにどうかな?
げんきのでるくろわっさん	これを食べれば元気モリモリ
どーなつ	ぽこはやっぱり甘党なのです
ちいさいかばん	ポシェットみたい。荷物が5コ入る
ただのかばん	安くて手ごろ。荷物が10コ入るよ
おおきいかばん	欲張りな人はこれだね。16コ入るよ

も〜てるでは!?

ぴんくのライトがあやしい、そうここはもーてるなのです。ぽこは未成年なのにもういけない遊びを覚えてしまった悪い子です。ここにはいろいろな人が泊まっていて、くみちゃんとおにいさんがいっしょにいたり、ヤーさんもいたりするのです。

▲他の部屋をのぞいちゃうと……

うろうろしちゃだめだよ

ここのフロントの人、けっこうキツイんだよね。ロビーでうろうろしていたら怒られちゃった。ボク、ちゃんとお金持っているのになあ。でも2時間もボーッとしてたらしかたないかな。

◀宿泊料を払わないで夜をすごそうとするからだよ!

あっ、どろぼうだ!

ぽこは無断でおみせから品物を持ってきちゃうと、どろぼうさんになっちゃいます。ボク、盗んだ物をおみせに返そうとしたんだけど、おみせの人は中へ入れてくれなかったよ。どうしよう、このままだとアイテム買えなくなっちゃうよ。

▼どろぼうの横顔

セーブはパスワードで

ゲーム中、リターンキーを押すとコマンドモードになるよね。さらにKEYWORDにカーソルを合わせてまたリターンキーを押す。キーワード入力、キーワード表示にYESで答えると、その場所でのキーワードが出る。もちろん今まで取ったアイテムも全部セーブされるよ。

ラストまで行けたキミに妖精のくれた薬をあげる!

もしキミがラストを迎えることができたなら、デービーソフトからステキなプレゼントがもらえちゃうぞ。

ゲーム終了後、最終画面に出てくる暗号を書きとめて、マニュアルについている応募券と切手200円を同封してデービーソフトに送ろう。キミも「人間になるクスリ」がもらえるよ。

◀ラストは、うんとロマンチックなんだぜ!?

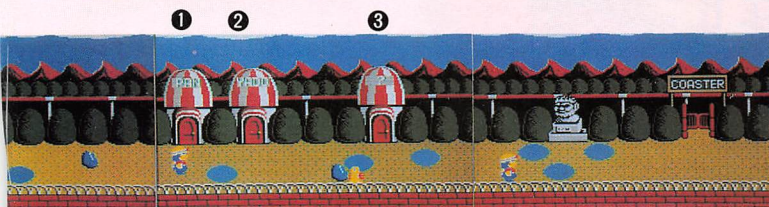
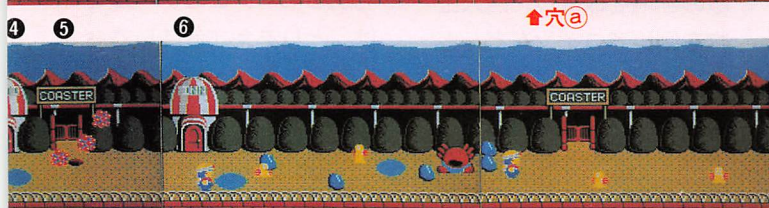
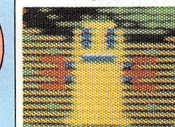
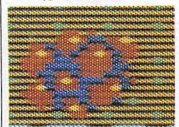
▶これが送られてくるクスリ。これを××すると不思議なことが!?

❶ ❷ ❸

かにつづく

⬆穴ⓐ

遊園地のキャラクタ

にょろ	ぼるぼっくす
ムーミン谷からゲスト出演だよ〜ん!?	体中に吹き出もの(?)で気持ち悪いよぉ〜!

ぼーるぼーい

別名「金色玉男」ともいうらしいんだ

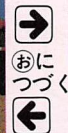
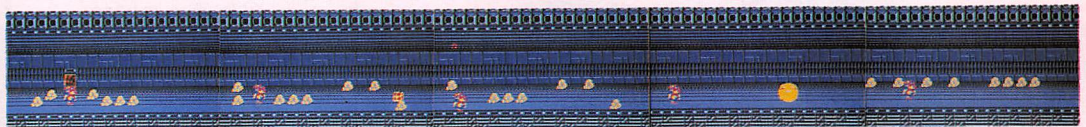
❹ ❺ ❻

おにつづく

遊園地の地下

⬆穴ⓐ

ゴール

FAN·ATTACK

パワーアップパーツを買い集め、ボスキャラを撃て

FANTASY ZONE

ファンタジーゾーン

ゲームフリークなら誰でも知ってる超人気ゲームがついにMSX界に登場した！ 激しい敵の攻撃を受けるには、武装しなけりゃダメ。買い物上手がこのゲームの勝者になるのだ。

ポニー☎03-221-3161
発売中
価格5,500円
ROM（16K）

ストーリー

LONG AGO, FAR AWAY IN SPACE, THERE EXISTED A "FANTASY ZONE" WHERE A COURAGEOUS HERO CALLED OPA-OPA (THE PLAYER) FOUGHT IN A VALIANT CAUSE TO RESCUE THE "FANTASY ZONE" FROM ITS ENEMIES.

IN THE SPACE YEAR 6216, THE INTERPLANETARY MONETARY SYSTEM COLLAPSED, CAUSING ALL OF THE PLANETS TO BECOME PANIC STRICKEN.

ACCORDING TO AN OFFICIAL INQUIRY MADE BY THE SPACE GUILD, SOMEONE IS LEADING THE MENON PLANET FORCES, USING THEM TO STEAL THE FOREIGN CURRENCIES OF THE OTHER PLANETS, AND WITH THE FUNDS, CONSTRUCT A HUGE FORTRESS IN THE "FANTASY ZONE". TO PUT AN END TO THEIR AMBITIOUS PLANS, OPA-OPA PROMPTLY TAKES OFF FOR THE "FANTASY ZONE" WHERE..

▲宇宙協会の調査で、何者かがファンタジーゾーンに巨大要塞を造っていることがわかった。英雄オパオパは野望をくじくため飛び立ったが……

サイケな8つの惑星を飛び回るのだ

勇者オパオパとなって敵の野望を打ち砕き、8つの惑星から成るファンタジーゾーンを敵の手から取り戻すのがキミの使命だ。

各惑星内にはびこる敵と敵の基地を破壊し、巨大生物を倒してコインをどんどん集めよう。コインをたくさん手に入れれば、パワーアップパーツを買ってオパオパを強くすることができるぞ。

戦いは、今始まったばかりだ。数々の難関を乗り越え、ファンタジーゾーンを取り戻せ！ ラストには意外な結末が待っている！

これが勇者オパオパだ!!

◀MSXのオパオパは惑星によって色が変化する

▶地面に着くと足を出して歩くこともできるのだ

とにかく買い物がポイント

倒した敵から出るコインを貯めて、SHOPでパワーアップパーツを買おう。背景の色が濃くて敵の姿を判別しにくいこのゲームでは、とりあえず武装しておいたほうが安心できるぞ。

SHOP

◀フワフワと落ちてくるこの赤い風船がパーツ屋さんなのだ

SELECT

◀黄色の風船では、赤い風船で買ったパーツを選択できるゾ

お買い得なパーツを徹底的に買おう

このゲームの攻略法は、強力な効果のあるパーツだけを買って攻撃を続けることだ。どれが一番役に立つのかな？

赤い風船を取ると上のような画面になる。パーツは買うたびに値上がりをするんだ。上の画面でパーツを選んだあとか、黄色の風船を取ると、右の画面になる。ここで選んだパーツがオパオパに装備されるんだ。

BIG WING
ビッグ　ウイング

オパオパのスピードが少し速くなるパーツ。値段も＄100と安くお買い得。最初に買っておこう

JET ENGINE
ジェット　エンジン

BIG WINGよりも、速くなるエンジンだ。これぐらいならわりと扱いやすい。値段は＄500ナリ

TURBO ENGINE
ターボ　エンジン

JET ENGINEの上をいく速さのエンジンだ。少々速い気もするが、余裕ができてきたら買おう

ROCKET ENGINE
ロケット　エンジン

いちばん速いエンジン。速すぎてすぐにぶつかるし、値段も高いのでほとんど必要がないだろう

LASER BEAM
レーザー　ビーム

1秒間にSHOT16発分のビームを撃てる

WIDE BEAM
ワイド　ビーム

LASERよりは使えるが、はっきり言って7 WAYのほうが使いやすい

7 WAY SHOT
セブンウェイショット

最強のパーツ。使用時間に制限があるが、ひたすらに買い続けよう

TWIN BOMB
ツイン　ボム

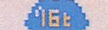
BOMBが2連射になる。弾数や時間の制限がないので、標準装備にはいいだろう

FIRE BOMB
ファイヤー　ボム

敵との高さが合うと、左右に火の玉がとび、一直線上の敵を倒す

SMART BOMB
スマート　ボム

画面上の敵とその敵の撃った弾をやっつけてくれる。数に制限があるので注意

HEAVY BOMB
ヘビー　ボム

オパオパのいる位置の上から下へ落ち、一直線の敵を全て倒してくれる。このBOMBはボスキャラにも有効なので、最終面の前にいっぱい買っておこう

EXTRA SHIP
エキストラ　シップ

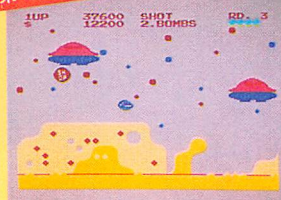
このゲームは、点数で自機が増えることがない。これを買って増やそう

MSX版の惑星は特にハデづくり！

ファンタジーゾーンは美しい色の惑星でできている。なんと最終の星では、各惑星のボスキャラがオールキャストで登場するんだ。

第1惑星 プラリーフ

第2惑星 タバスコーダ

第3惑星 ラ・デューン

第4惑星 ドリミッカ

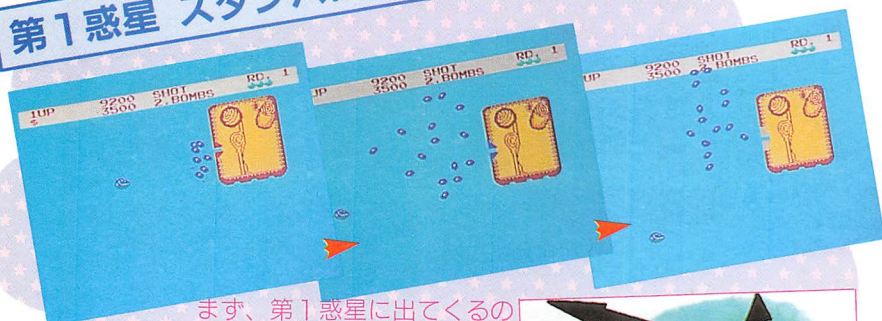
第5惑星 ポーラリア

第6惑星 モクスター

第7惑星 ポカリアス

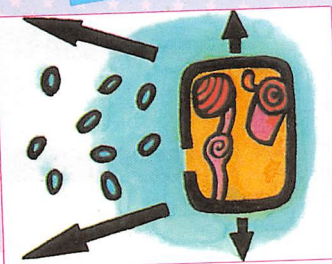
7WAYでボスキャラをつぶそう！

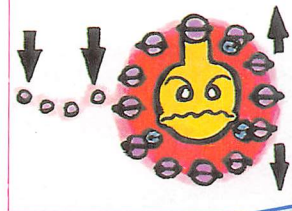
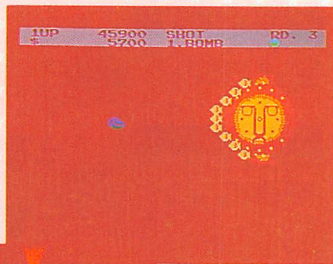
惑星内の基地を全て破壊すると画面が突然暗くなり、いよいよボスキャラの登場だ。弾を吐き出す方向と動きさえつかんでしまえばこっちのものだ。ほとんどのボスキャラは、7WAYで攻撃すればなんとか倒せるのだ。

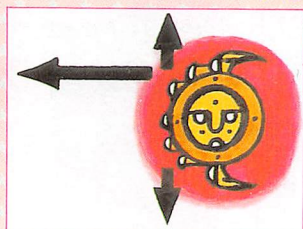
第1惑星 スタンパロン

まず、第1惑星に出てくるのが木の形をした怪物、スタンパロンだ。こいつの弱点は、ズバリ"口"だ。口めがけておもいっきり撃とう。SHOTよりBOMBでねらったほうがラクだ。ただ、近づきすぎると口から出る弾にやられてしまうので気をつけよう。7WAYを使えば超ラクだが、慣れると少しもったいない気がする。

第2惑星 ボランダ

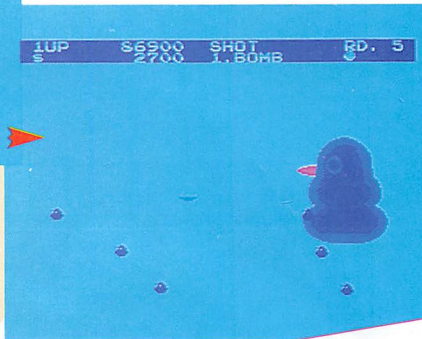
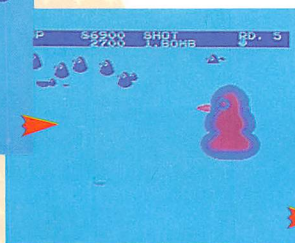
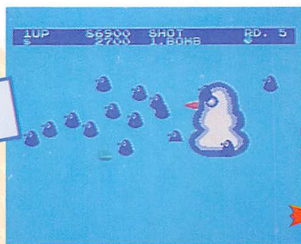
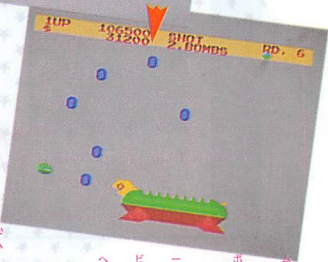
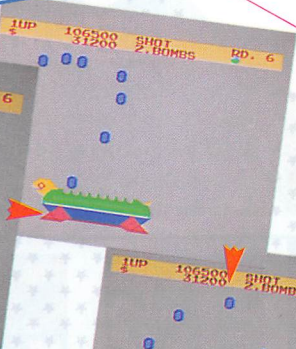
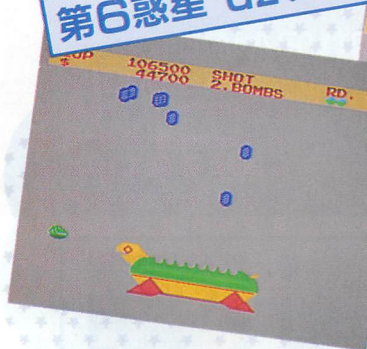
MSX版のボランダは強敵だ!!

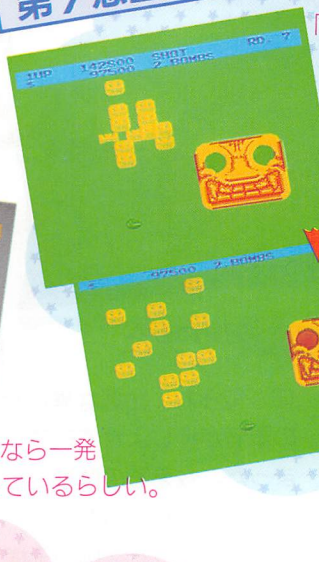
MSX版のボスキャラの中で、かなり強いのがこのボランダ。こいつの弱点は内側にある3つの細胞だ。弾を雨のように撃ってくるので、動きを見て下のほうでうまくよけるのがポイント。

第3惑星 コバ・ビーチ

どこかの芸術作品のような顔をしたこいつは、9つの砲台から超高速のレーザーを出す。SMALL WINGでは少々きつい。攻撃法としては、上からBOMBで砲台を、ねらい撃ちしよう。HEAVYBOMBを使えば、2〜3発で倒せるぞ。

こいつのビームは速いぞ！

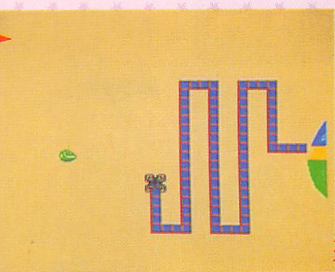
第4惑星 ウルトラスーパービッグマキシムグレートストロングトット

ものすごく長い名前のこいつは、口の奥につき出ている舌をねらえばいいんだ。出てくる歯をかわしてLASER BEAMで戦うのがかなり有効だ。でも、SHOTのままでも十分に倒せるぞ。名前のわりにはたいしたことがない。

第5惑星 ポッポーズ

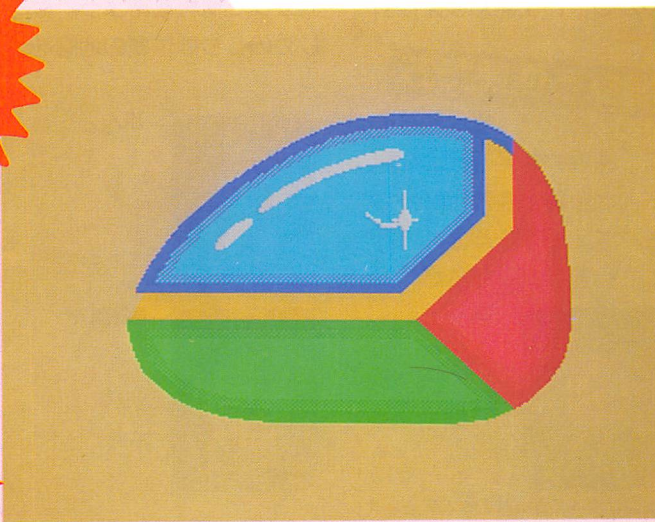
第5惑星のボスキャラは、自分と同じ弾を撃ってくる。上から降ってきて大きさの変わる弾さえよけられれば、あとはとても簡単に倒すことができる。7WAY(セブンウェイ)が一番てっとり早い。

第6惑星 dzデノ・ローマ

背中から放物線を描いて弾を撃ってくる。弱点はボケッとした顔だ。HEAVY BOMB(ヘビーボム)なら一発で倒せる。名前は「ドジでノロマ」からきているらしい。

第7惑星 IDA-2(アイダツー)

こいつは同じ場所でくるくる回転しながら、小さな自分そっくりな弾を撃ってくる。当然チビから先に倒すべし。時間をかけていると近づいてきて押しつぶされてしまう。

第8惑星 ?

とうとう最後の大ボスだ!!

オパオパを近づけないように、大ボスの手下が出てくる。8パターンの出かたがあり、それを倒すとついにこのゲームに終わりがくるのだ。そして画面いっぱいに現われた大ボスの姿は……なんと大ボスはオパオパのお父さんだったのか! お父さんの目に涙が光る。

FAN ATTACK

覇邪の封印

Fantasy Role-Playing

封印を取り戻し、異次元の門を閉ざせ！

工画堂スタジオ☎03-353-7724
（発売元アスキー☎03-486-8080）
発売中
MSX2専用（VRAM128K）2DD
価格8,800円
MEGA ROM（8K）
価格7,800円

異次元軍団の攻撃におびえる人々を救うため、ひとりの若き戦士が覇邪の封印を求めて旅出つ。

情報を集めつつ、レベルアップだ

聖アルカス公国の教訓パンドゥラに、勇者イアソンが封じた異次元との通路を2度と開くなという伝承があった。しかし、いま無知ゆえに封印が取られ、凶悪な異次元の軍勢が押しよせて来てしまった。救えるのはキミだけなのだ……。

まず、エラトス城の王様に会って情報を得よう。はじめのうちは付属の地図を見ながら、ガリアの町に行き装備をそろえるか、オルコの町で遠めがねを買うこと。お金をためるには、商人を中心にやっつけよう。けっこうラクに手に入るよ。レベルアップして城の王様にライセンスをもらうこと。ここから謎の解明の旅に出発だ。情報をもらいながら謎を明かして、レベルをあげ、封印を手に入れよう。

視野をひろげよう！

最初は1マスしか見えないマップだけど、遠めがねで3×3、千里の玉で5×5に広がる

登場する住民たち

商人はお金を、魔導師はアイテムを、旅人と聖騎士は情報をそれぞれ与えてくれるのだ。とても重要な人物たちだ。

商人
カモです。1500ゴルダ持っていてしかも弱い。知名度は－70だけど気にしなくてもいいよ。

旅人
倒しても知名度－40、お金が100しか入らないので、情報を聞くだけのほうがいい。

悪徳商人
こいつはドンドンやっつけよう。2000ゴルダを持っているし知名度も＋10でいいことずくめだ。

盗賊
お金を300持っている。知名度は＋10。アイテムの逃げ足の種を持っていることもあるのだ。

黒の導師
知名度がマイナスのときに話をしよう。知名度が＋100なのだ。ある物を持っていれば倒せる。

聖騎士
この人を倒してはダメ。知名度がなんと－9999なのだ。ちなみにお金は3000にはなるけどね。

白の導師
知名度がマイナスのときダメージを受ける。プラスだとアイテムや重要な情報をくれる。

画面はすべてMSX2版です

アイテム

アイテムを大きく2つに分けると、ゲームをクリアするのに必要なものと、他のRPGでの魔法の役割をするものとある。ちなみに、長老の話を聞かないと使えない。

逃げ足の種
盗賊やリッテイカから手に入る。敵からダメージを受けずに逃げることができる。

怒りの鏡
ウンムタクが持っている。敵にかなりのダメージを与えられる。必需品だ。

聖なる木の実
シャオウホウを倒すともらえることがある。攻撃用で11個まで持つことができる。

古きカブト
かたりベコサーマからもらえる。古代語を読むことができるようになるのだ。

烈地のつえ
村で手に入れるか、白の導師にもらうかキミの運しだい。攻撃用のアイテムだ。

復活の石
主人公を1度生き返らせることができる。白の導師から、もらえることもある。

魔界の冠
ある村にまじない師をあげるともらえる。地元獣と話をすることができるのだ。

白の魔球
山奥の村でもらえる攻撃用のアイテム。右手につえを持ったあいつを倒せる。

コウモリの仮面
黒の導師からもらえる。地下で3×3マス見えるようになる重要なアイテムだ。

地下神殿のカギ
イアソンの石碑に隠されている。地下神殿に入るために必要。あるイベントの後に出現する。

◀天のカギ

▲冥のカギ

▲地のカギ

モンスター

地元獣と異次元獣と2つの派閥に分かれている。地元獣は話すことができ、アイテムを持っている。異次元獣はただやっつけてキバを集め、レベルをあげるのみの相手。

地元獣

リッテイカ
平地に住んでいる弱いヤツ。キバは2本だ。ときどき逃げ足の種を持っている。

ウンムタク
平地の植込みに出現。キバは5本。怒りの鏡を持っている。知名度は−1000。

シャオウホウ
ゲーム中盤に平地に出現する。聖なる木の実を持っているのだ。キバは5本。

ヨウリキタイセン
ふだんは山や森に住んでいる。キバは15本で、聖なる木の実をたまにくれる。

カンヨウ
森の一定地域に住む魔獣で、キバは25本もある。知名度は−1000なのだ。

コロ
砂漠や山にいる。キバは30本。聖なる木の実を持っていることも。知名度+35。

センピ
洞くつにいる重要なモンスター。ヨロイを持っている。とても強いのだ！

ハンジョウ
タテを守っている魔獣。知名度は−3000だが、倒さなければならない相手だ。

コウキンジョウ
砂漠に住んでいる魔獣で、キバは35本。聖なる木の実をたまに持っている。

ナガーベ
山にいる魔獣。キバ80本は魅力だが、こいつを倒すヤツはまずいないと思うけど。

ホウテンゲキ
最強の地元獣だ。砂漠にいる。キバは100本だけど相手にするとこわいよ。

異次元獣

ビッツ
最も弱い魔獣。キバは1本だけだ。平地にいるが、途中で出てこなくなる。

ルエック
平地に出てくる。キバは3本。はじめのうちはこいつを倒してレベルアップ。

ローバル
平地の植込みに住んでいる。キバは4本。キバを集めたいときにこいつを倒すのだ。

スゥマーグ
前半は山や森で、中盤では平地で出現する。キバは8本。中盤のカモになる。

ジャーディン
森に無数に住んでいる。レベルを上げるにはコイツがいちばん。キバは15本。

ギュロール
山や森に出現する。強さはジャーディンと同じくらいだ。キバは20本もある。

バーリュン
砂漠や山、森、いたる所に出現。見かけ倒しの感がしないでもない。キバ25本。

ブラング
砂漠や山に出現する地元獣で、キバは27本もある。かなりでっかいヤツだ。

デラーザー
山に入るとよく出てくる。キバは25本もあるけど、かなり強いので逃げよう。

ヴォーム
砂漠にのみ出現する魔獣。レベルが低いと出てこない魔獣だ。キバ40本。

アギャーマ
砂漠によく出てくる魔獣。強いわりにキバが3本しかない。イヤなヤツだ。

ダク・フィグ
自分のレベルがかなり上のとき、砂漠に出てくる巨大な魔獣だ。キバは50本。

ゲル・フィース
旅の穴付近の洞くつや、地下に出現する。キバは2本だけ。かなり弱い相手だ。

ザイラード
地下迷宮内で出現する魔獣。それほど強くない。キバは4本しかないのだ。

リジム
地下で出現する。体はとても大きいけど、それほど強くない。キバは6本。

バサイルズ
ある神殿に住んでいる。かなり強いが、攻撃力はあまりないし、キバもない。

攻略マップ

ゲームを無事終了させるには、いくつもの小目的を次々とクリアしていかなければならない。そこで行きづまっている人に少しでもヒントになるように、勇者MAGUくんの冒険記録を公開しよう。これでキミも覇邪の封印を手に入れることができる！

地下神殿

いくつかの冒険のすえに、ここにたどりつくことになる。中に入るときには、仲間の勇者と、ある物をそろえてからにすること。

烈地のつえの村

洞くつの魔獣を倒すのに必要な烈地のつえを、30000ゴルダでくれる。白の導師にもらえないときは、ここで買うことにしよう！

謎の神殿

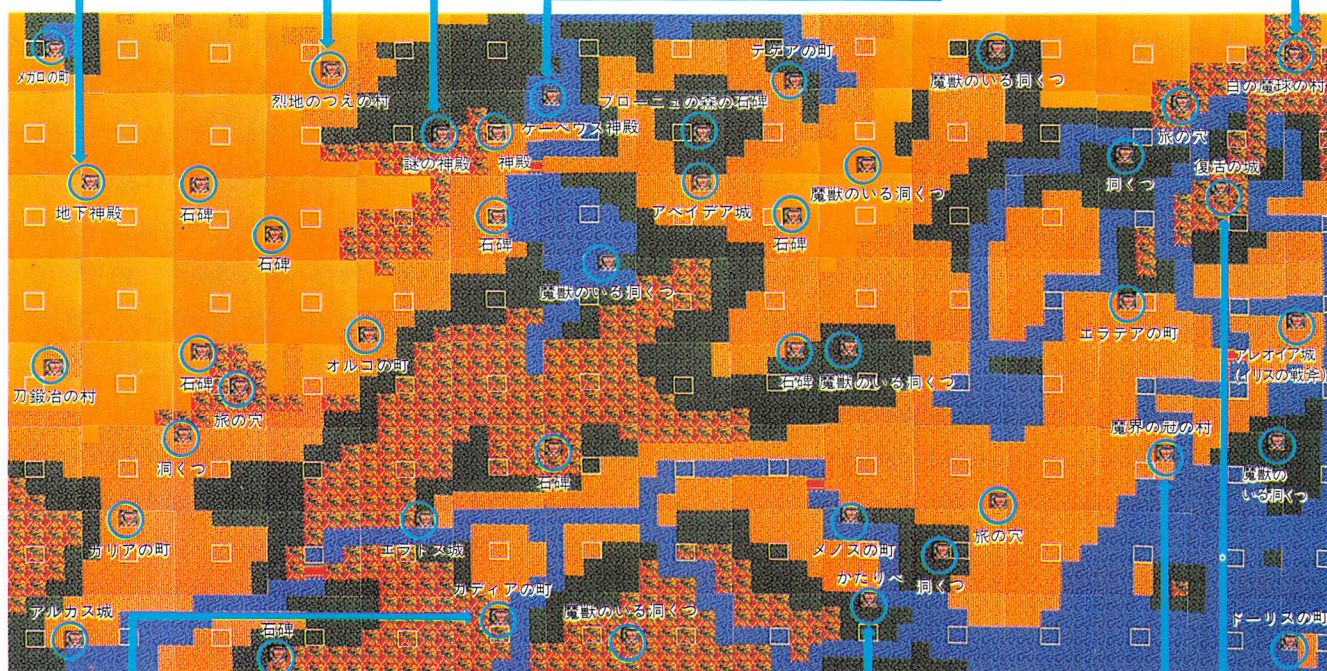
4人がそろった時点で、この神殿に異次元獣バサイルズが出現する。かなり痛手を受けたすえ、やっと倒したのだが……!?

ケーペウス神殿

この神殿には、ハージャという魔獣がいる。目がするどく光った2本足のヤツだ。この魔獣には、過去に秘密があるというのだが……!?

白の魔球の村

この村で長老に正義を誓うと、黒の導師を一撃で倒すことのできる白の魔球をタダでもらえる。ただし、知名度が低いともらえない。

メガロの町
烈地のつえの村
テディアの町
魔獣のいる洞くつ
白の魔球の村
ブローニュの森の石碑
ケーペウス神殿
謎の神殿
神殿
旅の穴
洞くつ
復活の城
地下神殿
石碑
アベイデア城
魔獣のいる洞くつ
石碑
石碑
石碑
魔獣のいる洞くつ
エラテアの町
アレオイア城（イリスの戦斧）
オルコの町
刀鍛冶の村
石碑
魔獣のいる洞くつ
旅の穴
洞くつ
魔界の冠の村
魔獣のいる洞くつ
石碑
カリアの町
エフトス城
メノスの町
旅の穴
かたりべ
洞くつ
カディアの町
アルカス城
石碑
魔獣のいる洞くつ
ドーリスの町

カディアの町

この町に来るまえに、キバを300本集めて、アレオイア城に行っておこう。そこでイリスの戦斧を手に入れて、市場に行くと……!?

かたりべ

ここは最初の目的のかたりべのコサーマがいるところ。かたりべからは、次の目的の情報と、古きカブトをもらえるのだ。

魔界の冠の村

この村は疫病で苦しんでいる。村の長老と会い、まじない師をよみがえらせると、地元獣と話すことができる魔界の冠をもらえるのだ。

復活の城

ここが5番目の城だ。自分以外の仲間が死んでしまったとき、60000ゴルダで復活させてくれる。知名度が関係してくるのだ！

ドーリスの町

町に入り酒場に行くと、ダンサーがいる。とても美人だし、色っぽいし、いっしょに旅をすることができたらシアワセだけども。

仲間を捜せ!

このゲームの大きな骨組みとして、3人の仲間を探すことがある。まずかたりべに会い、古きカブトをもらおう。次にブローニュの森に行くと、1人目の仲間の情報をくれる。さらに、村人たちの話を聞きながら情報を得て、イリスの戦斧を持ちカディアの町に行こう。そこで、市場の主人に呪文をかけると、1人目の仲間ガイが登場する。ガイの話を聞いた後、センピのいる3つの洞くつの中のひとつに入ると、クロノスのヨロイが見つかる。このヨロイを持って、ドーリスの町に行こう。このときにアルゴの船が必要となってくる。この町でダンサーに呪文をかければ、2人目のメディアが登場。そして同じように、ハンジョウの洞くつのひとつから、オデッセの盾を手に入れて、トレモスのところへ行こう。これで4人全員がそろうわけだ。あとは古文書をヒントに神殿へ……。

アドバイスとしては、鍛冶屋を早めに雇うこと。5万ゴルダもするけど、有利にゲームを進められる。あとはセーブをこまめにすること。ROM版は55文字のパスワードだ。

有能なすけっとたち

ここにいる人達(?)は、ゲームを進めるうえで、とても重要だ。ゲームの中盤ぐらいまでに、みんな集めておくと、進行がとてもラクになるぞ。

まじない師
薬を使って治療をしてくれる。町で10000ゴルダで雇える。

アルゴの船
市場で50000ゴルダで買える。ドーリスの町に行くのに必要だ。

鍛冶屋
戦闘が終わるたびに装備を修理してくれる。50000ゴルダで雇える。

▲3人の仲間が持っている3つの破片を集めると、この古文書を読むことができるのだ！

ガイ
1人目の勇者。白いひげがとっても渋いぜ！

メディア
2人目の勇者。グループの紅一点で美人だ。

トレモス
最後に控えしは、ぼうず頭の力強い勇者だ。

主人公
他の仲間の強さは主人公の強さで決まる。

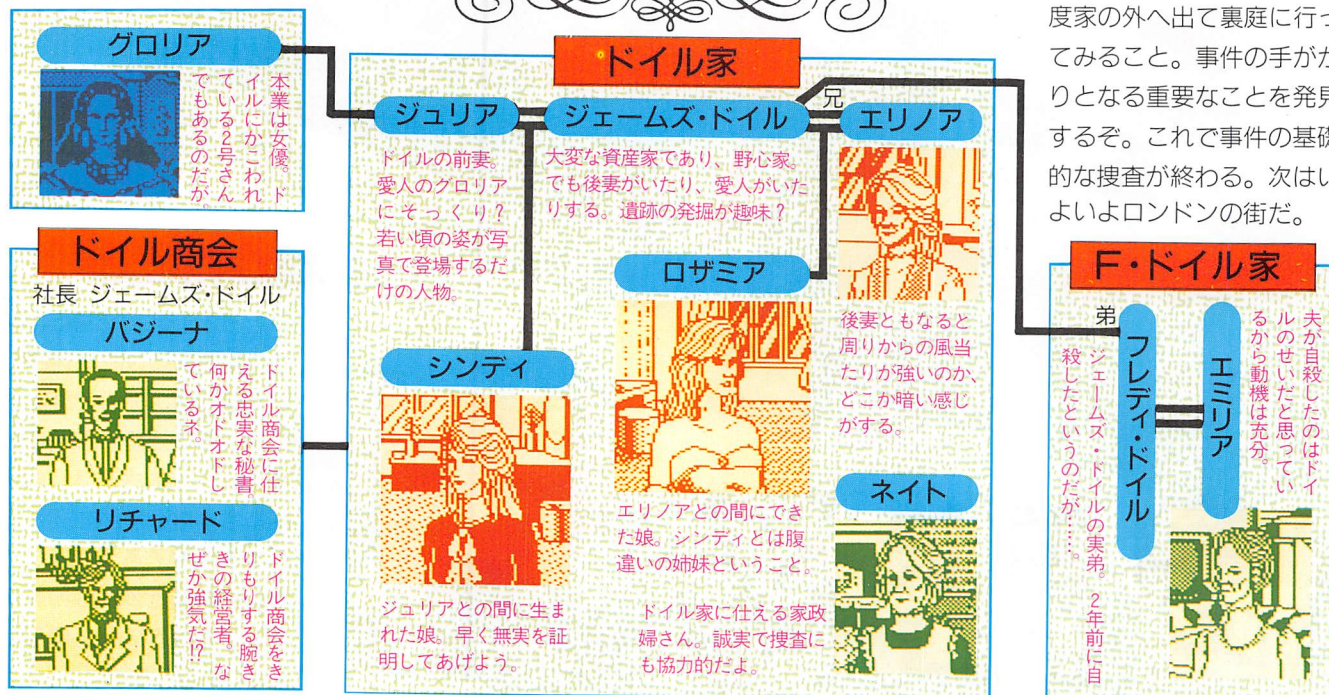
めざせ、テラリン！

とうとう地下迷宮だ。地下3階もあるけど、迷路といえるほどのものではないので、薬で治療しながら、テラリンをめざそう。対決前にはかならず魔法アイテムをすべてそろえておこう。あとは魔法と4人の力でテラリンを倒すのみ。「覇邪の封印」をキミの手に！

地下1F　地下2F　地下3F

▲㊤は上の階へ行く穴、㊦は下の階へ行く穴、そして♥は……？

事件解決の第一歩は聞き込みから

ドイル家に乗り込んだキミは、まず殺されたドイルの部屋から捜査しよう。部屋を調べるとある物が見つかる。発見した物は証拠品として必ず取っておこう。捜査のうえでの常識なんだもんね。

ドイルの部屋を捜査したら、今度は他の住人に聞き込みだ。彼らに話を聞くと、いろいろな人の関係や性格などもしだいにわかってくると思うんだ。さて一通り聞き込みが終わったら、1度家の外へ出て裏庭に行ってみること。事件の手がかりとなる重要なことを発見するぞ。これで事件の基礎的な捜査が終わる。次はいよいよロンドンの街だ。

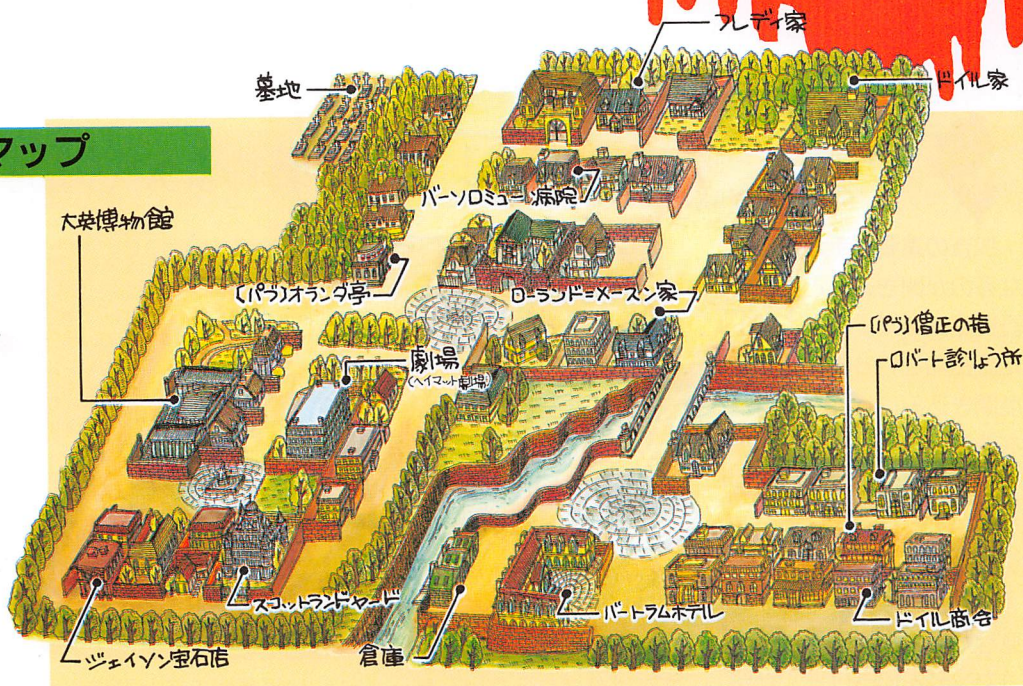
グロリア
本業は女優。ドイルにかこわれている2号さんでもあるのだが

ドイル商会
社長 ジェームズ・ドイル

バジーナ
ドイル商会に仕える忠実な秘書。何かオドオドしているネ。

リチャード
ドイル商会をきりもりする腕ききの経営者。なぜか強気だ!?

ロンドン・マップ

ドイル家を調べ終わったら、今度はロンドン市街に出てみよう。警察や病院に行ける。でも今の状態では、すべての家に入るのは不可能なんだ。住所録を見つければほとんどの家には入れるようになるけど、数か所捜査が進まないと行けないところもある。つまりそこの場所に行けるようになれば、捜査が順調に進んでいるということなんだ。

重要な情報はこの人たちから……

顧問弁護士ヘイワード&警部レストレード

鬼警部と機転の利く弁護士。推理小説にありがちなコンビだ。2人はいつもスコットランドヤードの取り調べ室にいる。

バーソロミュー病院鑑識係

意外に宝石類に対して詳しい。××を見せると教えてくれるよ。

パブ・オランダ亭

不愛想な主人も札束見せれば態度がコロリ。チップ、チップ！

ロバート医師

ドイルの主治医だけあって、ドイルに関しては詳しいよ。

ローランド・メースン

ローランド商会の社長。ドイル商会と深いつながりがある。

パブ・僧正の指

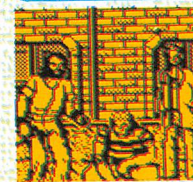
ここに入ったら××をもらうのを忘れないでネ。

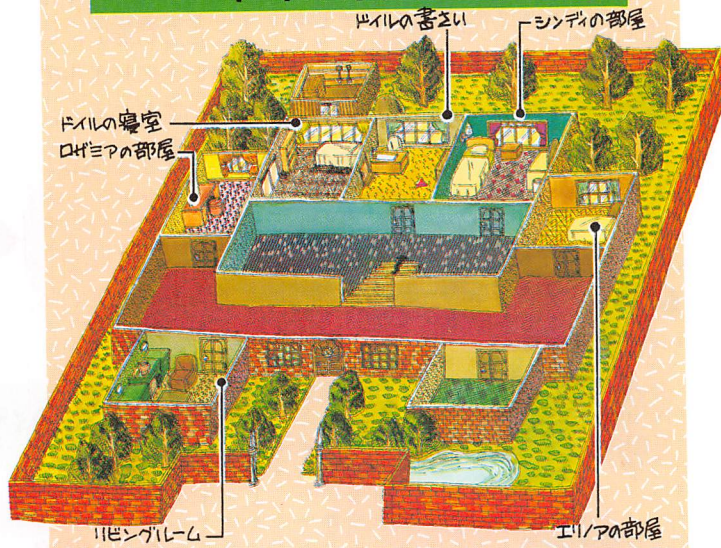
ジェイソン宝石店

裏の世界にかなり詳しいからおどせば何か吐くかもネ。

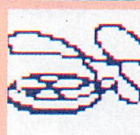
謎の人物？

さて誰？ 捜査の途中でいつも先回りしているヤツってこの人？

倉庫のごろつき

ヤーサンおどすにゃ刃物はいらぬ。〇〇のひとつもあればいい！

ドイル家見取図

よく見ると資産家の家のわりには小ぢんまりとしているようだが、たぶん見えない所にお金を使っているんじゃないかな。

ところでドイル家では、ある程度まで聞き込みが進むとあまり長居しても意味がなくなるんだけど、まだまだ捜査が足りないハズだ。そう、ドイルの書斎の引き出しだ。引き出しのカギはどこかに隠されているようだ。もしカギを見つけられれば、手帳も住所録もすぐ見つかるよ。住所録が見つかれば、今まで行けなかった場所へも行けるようになる。さあ新しい捜査拠点ができたぞ。

証拠品はすべて集めよう!

捜査の重要な手がかりになるのが聞き込みと、この証拠品集めだ。新しく取った証拠品を持って、もう1度聞き込みに行くと、新たな情報が得られる。証拠品をひとつ集めるたびに捜査がどんどん進むというシステムになっている。

聞き込みに行って何かを見せたいときは「みせる」のコマンドを使うけど、なかには見せられないアイテムもある。そう、アイテムには使うためだけの物もあるんだ。ランプなんかそのひとつだ。

日記

ドイルは長女のシンディに遺産を与えようとしていたらしい。なぜシンディだけに???

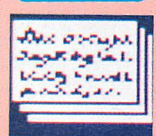
赤いロケット

開けるとオルゴールの音がするが、特に効果はない。でも最後になって必要になるんだ。

ランプ 真っ暗な部屋もこれひとつでOKだよ。

銀のカギ これがあれば、開かない物も開くようになる。

手帳

これにはドイルの予定が書いてある。でも肝心の殺された日の予定がわからないのだが……。

住所録

フレディの家やドイルの側近の人たちの住所が書いてある。これで捜査の拠点が増えたね。

日記と赤いロケットはすぐに見つかるはずだね。手帳と住所録はドイルの部屋のひき出しの中にあってそれを開けるためのカギを捜さなければならないんだ。そのカギはドイルの寝室の中に隠されている。ドイルが死んだときの状態に、いちばん詳しい人にドイルの持ち物について尋ねると、カギを取れるようになる。

イヤリングをもらうには、パブへ行こう。それをある人に見せると、次へ行くべき店を教えてくれるよ。新しい証言があるたびに、そのとおりに捜査をすれば、かならず効率よくアイテムを手に入れることができるんだ。証言は慎重に耳をかたむけよう。

イヤリング

ドイルがかつてある女性にプレゼントしたらしい。かなり高価なもの。どこで買ったのかな?

写真

左側がドイルで右側がジュリアらしい。エジプトで撮ったものだが。事件とのかかわりは?

? ズドーン、ズドーン、バキューン。うッ血だ!

?

この文書には誰かの怨念が込められている。世にも恐ろしい呪いが……。誰が書いたのか?

横領事件が背景かも!?

じつはこの事件の背景には商売上の取り引きが関係していたらしいんだ。

2年前に弟のフレディ・ドイルは、ドイル商会の商品が横流しされていた事件でその責任を負って自殺したということだったのだが、どうやらフレディは何らかの秘密を知ったがために消されたらしい。

そしてこの街には、ドイル商会とローランド商会のような通常の貿易以外に、密輸を主とした闇のシンジケートを持つ貿易会社が実在するらしい。

いったいドイル商会がその闇のシンジケートとどう関係していたか、2年前の横領事件の真相とは、あるいはドイル兄弟が殺されたのは……? 謎は深まるばかりであるのだが……。

◀ここは港のそばの倉庫なのだ。密輸といったら、まず港があやしい。

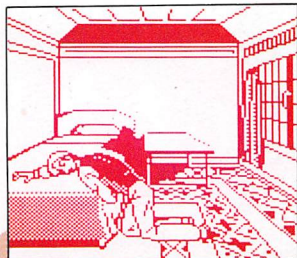
▶では、密輸品はいったいどこに隠してあるのだろーか?

Young Sherlock

事件は意外な方向へ……!

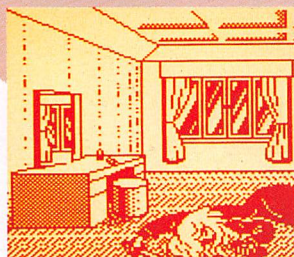
闇のシンジケートを捜査しているうちに、事件は意外な方向へ展開していく。重要な手がかりを握っていると思われた人物が自殺をしたり、口封じのために消されて行くのだ。

これらの殺人事件はいったい誰のしわざなのか、またこれらの事件は互いに関連があるのだろうか……。それとも捜査をかく乱するためのものなのか、いったい犯人の真の意図は何なのか、依然不明なのだ。

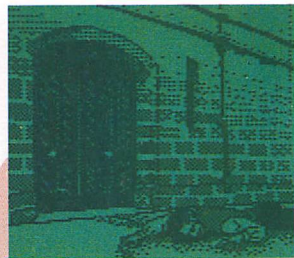
いくら捜査を混乱させるためとはいえ、犯人の行動にも必ずシッポがあるはずだ。そこをつかめればきっと事件の筋道がわかる。これからが本当に大づめの段階なのだ。

▲腹を押さえて倒れ込んでいるが、死にまでは至っていないようだ。

犯人は……

まず上の写真の人物がホテルで倒れている。じつはこの人物が、捜査につきまとってくるヤツなのだが、何とも不可解な人物である。この男の素性は後でわかることなのだが、あっと驚く職業の人なのだ。意識が回復すれば捜査に協力してくれると思うのだけども……。

いったい……

▲手首をナイフで切って死んでいる。自殺なのだろうか。

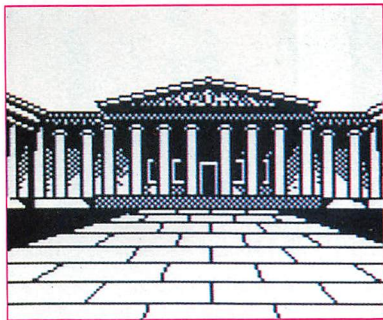
真ん中の人は手首を切って死んでいて、そばには××が置いてあった。いかにも自殺したかのように偽装した、ありがちなパターンだと思うのだけど……。

さて右側の人物も見覚えがあるはずだ。でもいったいなぜこんな所で殺害されたのか。この人は何か事実を知っていて、首を突っこみすぎて消されたのではないか。じつはこの現場を捜査することで捜査は急速に進展する。

▲この人はなぜこの場所で殺されていたのか。そして何を訴えようと……。

誰か⁉

1人1人容疑者が消えていく。残った者の中に犯人が……⁉

そして、ドイルの残した遺産とは?

サブタイトルにもあるように、この事件は真の殺人犯人を捜すだけでなく、ドイルの残した遺産とは何なのか。それはいったいどこに隠されているのか。それも解き明かしてもらいたいのだ。それを解くことによって事件の解決も早くなると思うんだ。そして、それが殺されて行った人たちへの供養になるというもの。

▲何か不可解な文字を調べることによって、いよいよ遺産の謎が……。

捜査もいよいよラストに近づいて、ドイルの残した遺産が何なのかを探りあてたとき、その意外な展開に驚かされてしまう。

ドイルにまつわる複雑な人間関係も明かされ、事件は無事解決する。どんでん返しの意外な結末、感動のエンディングはもうすぐなのだ!

最後に捜査に行きづまってしまった人に、助言をしてあげよう。証拠品はすべて取ったか、殺人現場の検証は綿密に行ったか、もう1度確認してみよう。そして、1度は大英博物館にも足を運んでほしい。ここの図書室で勉強をすることも忘れずにね。きっと役に立つことがわかると思うよ。そして、ここまで自力でこれればもう事件解決は目前だ!

FAN·ATTACK Special

サイコーに見せる！アクションRPG!!

XANADU ザナドゥ

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II

日本ファルコム(株)
☎0425-27-6501
発売中
価格7,800円
2DD MSX2専用（VRAM 128K）

完全攻略 PART-I

『ザナドゥ』を今回から3回に分けて完全に攻略(どちらかというと分析に近い)する。今回はそのパート1。キャラクタ作りから地下レベル3までだ！

『ザナドゥ』における冒険の成否の80%はキャラクタ作りにある。

キャラクタ作りとは、名前をつけ、キャラクタの能力を8種類に分けた"属性"を決めることだ。

そして、『ザナドゥ』にある唯一の地上(トレーニンググラウンド)がキャラクタ作りの場なのだ。

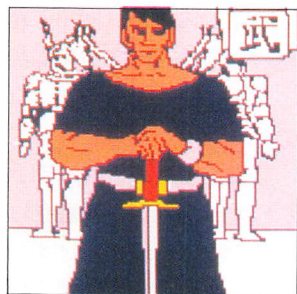
右下のマップの建物が並んでいるところが地上で、属性は①から⑧の道場でどの能力をどのくらい鍛えるかで決まる。

各道場の内容は、マップにある番号に対応した写真の下に記しておいた。属性を決めるときに参考にするといいだろう。

名前がついて属性が決ままと、そのキャラクタは王様から与えられた(戦士の)NOVICE F.(ノービスファイター)／(魔法使いの)NOVICE W.(ノービスウイザード)という称号を背負ってレベル1に行くのだ。

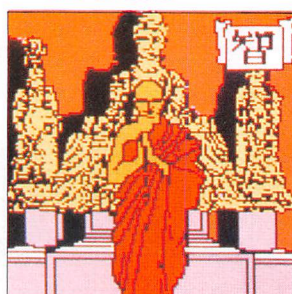
1 KING

▲まずはこの王様に会わないと始まらない。会って名前を告げると3500ゴールドもらえ、これで技を磨いてからレベル1に行くのだ！

2 STR

▲STR(ストレングス：攻撃力)を鍛える道場。100ゴールドで10ポイント鍛えられる。冒険の成功には60ポイント以上必要だ！

3 INT

▲INT(インテリジェンス：魔法を使う力)を鍛える道場。100ゴールドで10ポイント鍛えられる。20～30ポイントくらいは必要！

4 WDM

▲WDM(ウィズダム：マジックアイテムを使う力)を鍛える道場。100ゴールドで10ポイント。30ポイントは鍛えておきたい！

地下マップの秘密

マップの建物よりも下のエリアは地下レベル0。このちょっとした迷路の一番奥にあるケーブの入り口の先に、地下レベル1がある。

マップ上にときどきある“WARP”マークのブロックはワープゾーン。

プレイヤーがこのブロックから次のブロックに移ると、プレイヤーはワープさせられてしまうのだ。

ちなみに、実際にプレイするときには“WARP”マークではなく、普通の背景マークで表示されるので、マップでワープゾーンの位置を確認しておくこと！

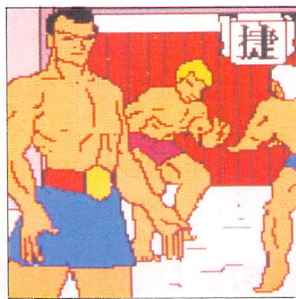
また、『ザナドゥ』のマップは横80ブロック×縦50ブロックで構成されており、右端と左端が1ブロック分下がってつながっている。

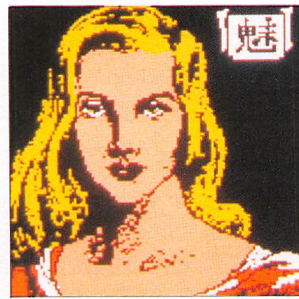
レベル0のマップでいえば、地下へ降り始めるところのすぐ下にある右端までいっている通路は、左端の1ブロック下の⑨の建物に続く通路とつながっているわけだ。

9 は次ページ

5 DEX

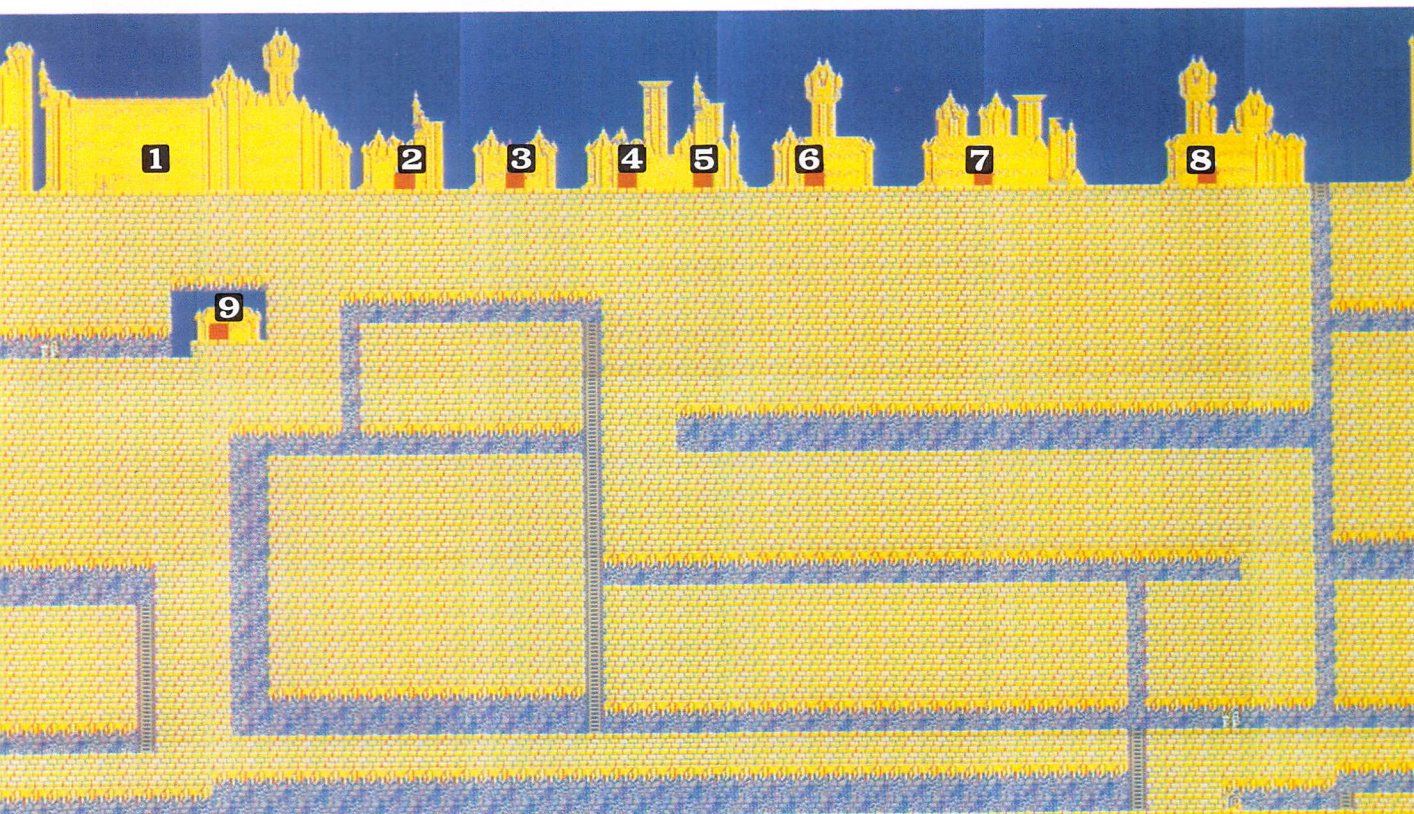
▲DEX(デクスタリティ：宝箱を開ける力)を鍛える道場。100ゴールドで10ポイント鍛えられる。20ポイントくらいでもＯＫ！

6 AGL

▲AGL(アジリティ：素速さ)を鍛える道場。100ゴールドで5ポイント鍛えられる。ここのポイントが高いほど速く動ける！

7 CHR

▲CHR(カリスマ：魅力)を鍛える道場。100ゴールドで10ポイント鍛えられる。買い物に影響するので100ポイント鍛えること！

8 MGR

▲MGR(マジックレジスタンス：敵の魔法攻撃に対する抵抗力)を鍛える道場。100ゴールドで5ポイント。ここは0でもいい！

㊟掲載されているマップに関する質問は、すべて編集部（目次参照）にしてください！　くれぐれも日本ファルコムには電話しないこと!!

⑨謎のアイテムショップ

◀なにかと話題になったアイテムショップ。王様からもらったゴールドを使い果たしてから来ても同じく王様からもらったスペクタクルを売れば買い物できる！

前ページのマップの左上の王様のお城の下に⑨という建物がある。これはレベル1に行く前にしか入れないアイテムショップなのだ。

アイテムショップでは下のLIST①にあるようなマジックアイテムを、カリスマが100のプレイヤーにはひとつ50ゴールドで売っている。

レベル1以降にはこのような店はないので、手に入りにくいものなどはここで買っておくと便利だ。

ただし、始めから持っているゴールドは道場で使い果たしてしまうので、王様からもらったスペクタクルを売ってゴールドを貯めてから買うことになる。

また、『ザナドゥ』にはアイテムショップでは売っていないマジックアイテムが、LIST②のように12種類ある。

マジックアイテムの効果はLIST①と②に書かれているとおりだ。見つけたときに参照するといい。

MAGIC ITEM LIST①

NAME	IMAGE	EFFECT
SPECTACLE		スペクタクル。モンスターの名前、生命力(HTP)、攻撃力(STR)、防御力(DFP)、武器で倒したときに手に入るアイテムを調べる。戦闘シーンだけでなく、モンスターに向かって投げるようにしても使える。
R POTION		レッドポーション。ダメージを回復させる。使えば使うほど回復するポイントが多くなる。
LAMP		ランプ。塔の中を明るく照らし背景を見えるようにする。一度でも塔から出ると効力が切れる。
B ONYX		ブラックオニキス。プレイヤーの称号に関係なく(ケーブの扉が閉じていても)次のレベルにワープする。ワープ先の座標は元の座標と同じだ。
F CRYSTAL		ファイヤークリスタル。ひとつ前のレベルにワープする。ワープ先の座標は元の座標と同じだ。
MATTOCK		マトック。プレイヤーの向いている方向のすぐ下の地面を掘り、通れるようにする。ただし、塔内の壁のキャラクタはムリ。
HOURGLASS		アワーグラス。敵の動きを一定時間止める。完全に止まってしまうため、モンスターを倒したときに次のグループが出現しなくなってしまう。また、使えば使うほど効力の持続時間が長くなる。
W BOOTS		ウイングドブーツ。一定時間、重力を無視して歩ける。使えば使うほど効力の持続時間が長くなる。
MANTLE		マントル。一定時間、壁を通り抜けられる。使えば使うほど効力の持続時間が長くなる。
D RING		デーモンズリング。一定時間、プレイヤーの姿を透明にしてモンスターからの攻撃を受けないようにする。使えば使うほど効力の持続時間が長くなる。
BALANCE		バランス。画面上にある宝箱をすべて開ける。
PENDANT		ペンダント。塔の中ではプレイヤーのいる部屋にあるすべての扉を開ける。外ではプレイヤーの前後左右にある扉を開ける。また、ケーブの扉に重なって使うと開けられる。
CANDLE		キャンドル。一定時間、プレイヤーの姿をスケルトン(がいこつ)にしてモンスターからの攻撃を受けなくする。ただし、この状態ではプレイヤーからも攻撃できなくなる。
RUBY		ルビー。一定時間、ストレングス(ＳＴＲの値)を上げる。その間は武器による攻撃力が増す。使えば使うほど効力の持続時間が長くなる。
B POTION		ブラウンポーション。一定時間、インテリジェンス(INTの値)をあげる。その間は魔法の威力が増す。使えば使うほど効力の持続時間が長くなる。
MIRROR		ミラー。一定時間、アジリティー(AGLの値)を上げる。その間はプレイヤーの動きが速くなる。使えば使うほど効力の持続時間が長くなる。
BOTTLE		ボトル。一定時間、カリスマ(CHRの値)をあげる。その間は武器や鎧、魔法などを安く買えるようになる。使えば使うほど効力の持続時間が長くなる。

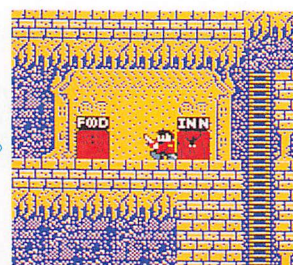
MAGIC ITEM LIST②

NAME	IMAGE	EFFECT
CROWN		クラウン(王冠)。全部で4つあり、これをすべて集めてからでないとキングドラゴン＝ガルシスを倒せない。
KEY		キー。ケーブの扉以外のすべての扉が開けられるのだが、扉を開けるごとにひとつずつ消費する。GUILDSで売っていたりモンスターが持っていたりする。
ELIXIR		エリクサー。これひとつにつき1回だけ生き返れる。ごくまれに、モンスターが持っている。
MASHROOM		マッシュルーム。ヒットポイントの最大値を上げる。
POTION		ポーション。黒い薬で、いわゆる毒。これを取ると痛恨のダメージを受ける。ただし、KRMの値をひとつにつき5ポイントずつ減らしてくれる。また、塔内の部屋の入り口にある毒は魔法のNEEDLEで消せる。
HAMMER		ハンマー。ストレングス(STRの値)を10ポイント上げる。
PENDANT		ペンダント(☆の飾りがついているほう)。もうひとつのペンダントとは違い、インテリジェンス(INTの値)を10ポイント上げる。
H BIBLE		ホリーバイブル。ウィズダム(WDMの値)を10ポイント上げる。
BOOTS		ブーツ。デクスタリティー(DEXの値)を10ポイント上げる。
GLOVE		グローブ。これを取ったときに身につけていた武器の経験値を10ポイント上げる。
ROD		ロッド。これを取ったときに身につけていた魔法の経験値を10ポイント上げる。
CRYSTAL		クリスタル。マジックレジスタンス(MGRの値)を10ポイント上げる。

地下マップへ突入!

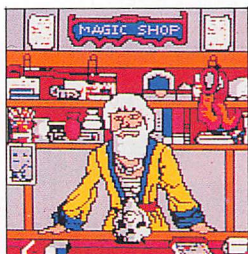
右の写真がレベル1に入ったばかりのところだ。プレイヤーのすぐ横にある2つの扉は店の入り口で、レベル1以降のマップには下の写真のように8種類の店とTEMPLEがある。

プレイヤーは、モンスターを倒してゴールドと経験値を貯め、店で必要な武具や魔法、食料を買い、傷を治し、TEMPLEで称号を上げてもらい、キャラクタを強くしていくのだ。

▲これは編集部おすすめのキャラ。自分なりにアレンジするといい

▲地下レベル1に入ったところ。最初はこのあたりで戦うといい!

1 WEAPON SHOP

◀武器を売買しているウェポンショップ。地下マップ内にいくつもあり、どの店でも品揃えも価格も同じだ。売っているのはレベルAのDAGGERからレベルJのHALBERDまでだが、レベルJ以降の武器でも買い取ってくれる

2 SCROLL SHOP

◀魔法を売買しているスクロールショップ。ザナドゥでは、スクロール(巻物)に書かれた魔法のかけ方を身につけると、その魔法が使えるようになる。他のアイテムと違い、ショップで全種類の魔法を売買している

3 ARMOR SHOP

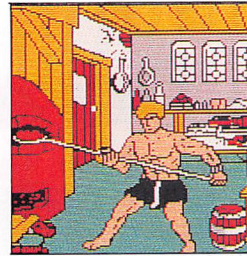
◀鎧の売買をしているアーマーショップ。レベルAのCLOTHからレベルKのF-PLATEまでの鎧を売っている

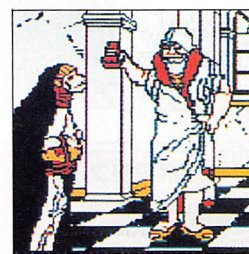
4 SHIELD SHOP

◀盾の売買をしているシールドショップ。レベルAからレベルCまでの3種類の盾を売っているだけだ。盾は基本的に塔の中で拾わないとならないわけだ

5 GUILDS

◀どんな扉でも開けてしまう特殊なKEY(鍵)を売っているギルド。KEYひとつでひとつの扉しか開けられないのだ。また、ほかのショップと違い、プレイヤーの称号が上がるほど価格も上がるのだ!

6 FOOD

◀食料を売っているフードショップ。『ザナドゥ』では食料が0になると、歩いているだけでダメージを受けるようになる。また、プレイヤーの称号が上がるほど食料の消費が多くなるのだ!

7 HEALER

◀プレイヤーの受けたダメージをいっきに治してくれるヒーラー(治療所)。プレイヤーの称号とカリスマの値によって治療費が決まっている。大きなダメージを受けたときなどはここに来るといい

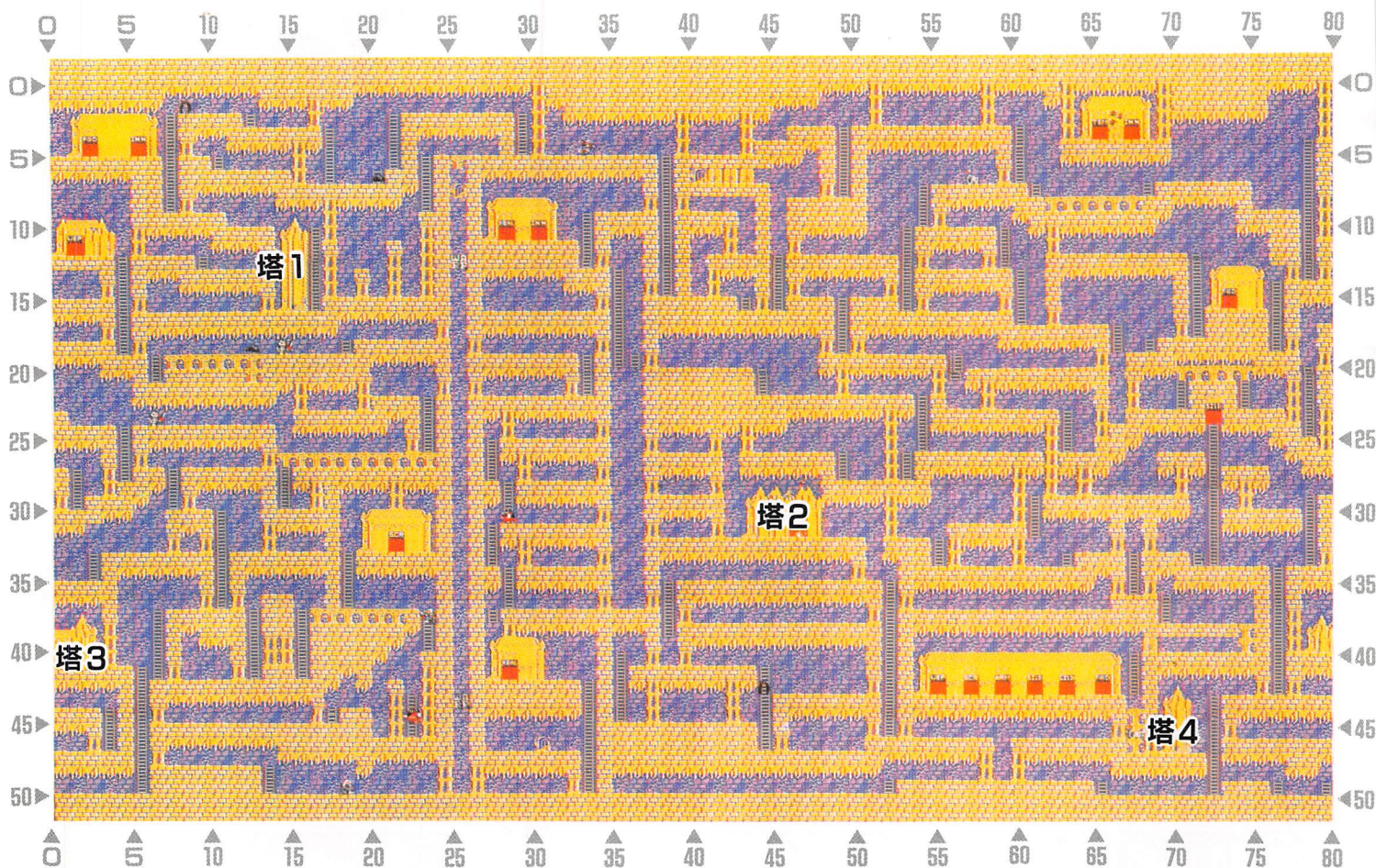
8 INN

◀プレイヤーの受けたダメージを支払う金額に見合った分だけ回復させてくれるイン(宿屋)。1ゴールドでヒットポイント(生命力)を10回復させてくれる。傷の浅いときはここで治すといい

9 TEMPLE

◀プレイヤーのエクスペリエンス(経験値)が次の称号に上がれる分まで増えているときに入ると、プレイヤーの称号を上げてくれるテンプル(寺院)。称号が上がるときに、ヒットポイントの最大値なども上げてくれる

◀レベル1には8種類の店とTENPLEがある。店はすべて赤い扉で看板がついている。扉の前に立ってスペースキーを押すと入れる

塔1 塔2 塔3 塔4

LEVEL1 地下マップ

ここには(25(横)，11(縦))と(25，43)にワープゾーンがある(上下左右にある矢印に定規などをあてて調べるといい)。これは、2つのワープゾーン間をループさせるためにあるのだ。

(54，40)〜(67，43)にあるショップ長屋は、たいへん便利なのだが、KEYをひとつ使わないと入れない。

BIG KRAKEN(ビッグクラーケン)

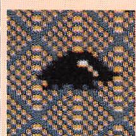
HTP 20000　STR ?　DFP ?　EXP 1200/300
ITEM HAMMER

次のレベルへのケーブの開け方

レベル1にはレベル2につながっているケーブの入り口が3つある。これらの入り口はプレイヤーのファイターとしての称号がASPIRANT(アスピラント)になるまでは、右上の写真のように扉が閉じているのだ。この扉はKEYでは開かず、TEMPLEで称号が上がったときに、右中央の写真のように扉が開くのだ。ちなみに、称号に関係なく扉を開けたいときは右下の写真のように扉に重なってペンダントを使えばいい。

ARES(アレス)

HTP 300,300,300,300
STR 100,100,100,100
DFP 0,0,0,0
EXP 20,20,20,30
ITEM 30GOLD,R POTION,R POTION,20GOLD

OCHRE JELY(オークジェリー)

HTP 100,100,100,100
STR 300,300,300,300
DFP 0,0,0,0
EXP 10,10,10,20
ITEM KEY,10GOLD,10GOLD,10GOLD

GOBLIN(ゴブリン)

HTP 400,200,400,500
STR 210,180,210,300
DFP 0,0,0,0
EXP 10,10,20,20
ITEM CANDLE,20GOLD,30GOLD,CANDLE

BOALISK(ボアリスク)

HTP 200,200,200,200
STR 99,99,99,99
DFP 0,0,0,0
EXP 10,10,20,20
ITEM 10FOOD,10FOOD,10FOOD,10FOOD

BAT(バット)

HTP 100,100,100,100
STR 99,99,99,99
DFP 0,0,0,0
EXP 10,10,10,10
ITEM LAMP,LAMP,LAMP,LAMP

BEE GIANT(ビージャイアント)

HTP 100,100,100,100
STR 60,60,60,60
DFP 0,0,0,0
EXP 10,10,10,10
ITEM 10GOLD,10GOLD,10GOLD,10GOLD

SKELETON(スケルトン)

HTP 300,300,300,400
STR 200,200,275,275
DFP 0,0,0,0
EXP 10,10,10,10
ITEM SPECTACLE,SPECTACLE,R POTION,PENDANT

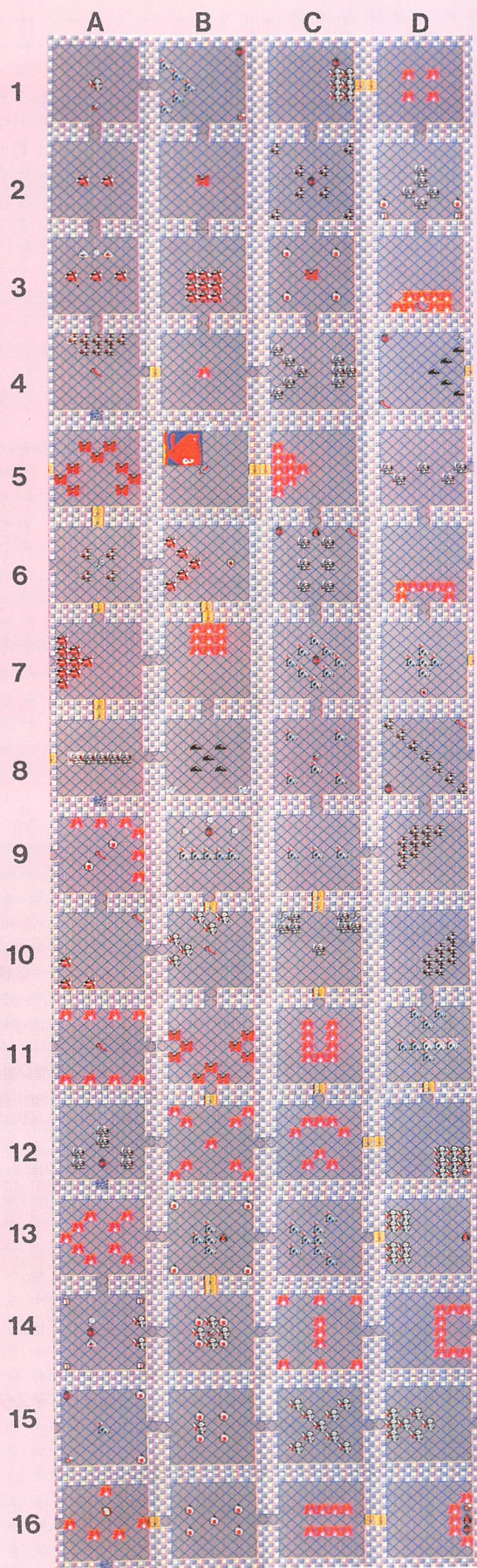
FIRE-ELEMENT(ファイヤーエレメント)

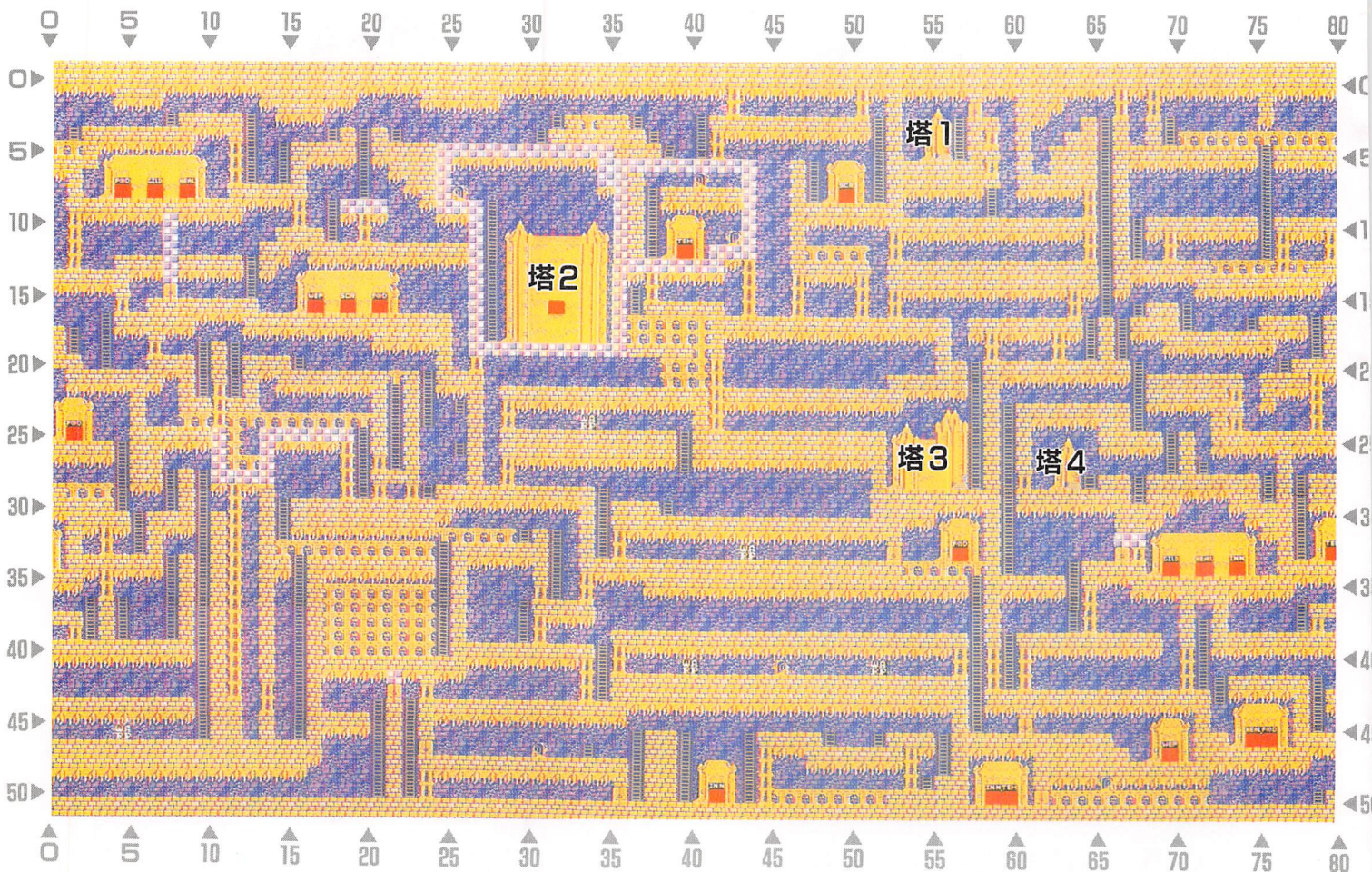
HTP 100,200,200,100
STR 45,75,105,1000
DFP 100,100,100,10000
EXP 10,20,30,100
ITEM KEY,KEY,KEY,PENDANT

LEVEL1 塔マップ

『ザナドゥ』の塔は各レベルに1〜4個あり、すべての塔のマップを組み合わせると4×16=64部屋の、ひとつのマップになるのだ。

左のマップはレベル1のすべての塔のマップで、地下マップと同じように、右端と左端は上に1部屋分下にずれてつながっている。つまり、A16の部屋の左にはD15の部屋があり、D15の右にはA16があるわけだ。

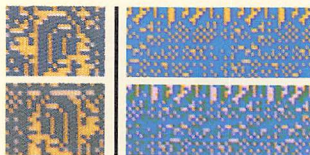
下の図は各部屋で手に入るアイテム類のリストだ。太字はモンスターが持っているもの。マス目の色は塔ごとに変えてある。

	A	B	C	D
1	DAGGER SPCTACLE	GLOVE D RING FOOD	GLOVE SPECTACLE	PENDANT
2	GOLD	LAMP	GLOVE GOLD	GOLD
3	POTION SPECTACLE ROD CANDLE	GOLD	LAMP	GLOVE KEY
4	ROD GOLD 塔1	PENDANT	GOLD	GLOVE KEY ROD GOLD
5	LAMP	HAMMER	KEY	GOLD
6	KEY GOLD	S-SHIELD CANDLE	GLOVE MANTLE ROD GOLD	KEY
7	GOLD	KEY	GLOVE FOOD	S-SHIELD FOOD
8	GOLD 塔1	LAMP×2 KEY	S-SWORD FOOD	ROD GLOVE GOLD
9	ROD KEY	SPECTACLE×3 FOOD	FOOD	GOLD
10	ROD CANDLE	ROD SPECTACLE	KEY×2 GOLD	GOLD
11	ROD KEY	LAMP	KEY	FOOD
12	GLOVE GOLD 塔2	KEY	KEY	D RING R POTION
13	KEY	FOOD	FOOD	MANTLE PENDANT
14	SPECTACLE GLOVE R POTION FOOD SPECTACLE	DAGGER SPECTACLE	KEY	KEY
15	GLOVE D RING GOLD	GOLD SPECTACLE	SPECTACLE	R POTION
16	NEEDLE KEY 塔3	GOLD	KEY	D RING MANTLE GLOVE PENDANT

㊟"○"は通路、"□"は扉、"△"は塔の入り口

LEVEL2 地下マップ

レベル2の地下マップには2つの閉鎖空間がある。レベル1にある3つのケーブのうち、2つの先が閉鎖空間につながっているためだ。このエリアに入るには、一度レベル1に戻り、別のケーブからレベル2に来るしかないのだ。

2種類のケーブとワープゾーンの見分け方

レベル2の地下マップには、左側の2つの写真のように、2種類のケーブの入り口がある。上の右側に道が続いているほうが上のレベルに、下の左側に続いているのが下のレベルにつながっている。

また、レベル1の地下マップと見比べるとわかるように、ひとつ下のレベルにあるレベルアップケーブのある位置と、そのレベルにあるレベルダウンケーブのある位置は同じなのだ。

ところで、ワープゾーンには画面上で確認できるものがある。背景ブロックのつながりが、普通は上の写真で、下の写真のときの中央のブロックがワープゾーンだ。

CAVE FISHER（ケーブフィッシャー）

HTP 300, 400, 700, 1000
STR 150, 500, 500, 150
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 60, 0, 60, 60
ITEM LAMP, CANDLE, B POTION, LAMP

SCOPION GIANT（スコーピオンジャイアント）

HTP 600, 600, 1100, 1100
STR 860, 860, 860, 860
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 50, 50, 50, 50
ITEM POTION, POTION, R POTION, R POTION

SIR GAWAINE（サーグウェイン）

HTP 300, 500, 1000, 1100
STR 450, 500, 650, NEEDLE
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 70, 70, 70, 70
ITEM RUBY, R POTION, BALANCE, 100GOLD

RAVEN（レーヴン）

HTP 700, 700, 700, 800
STR 2000, 1000, 700, NEEDLE
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 50, 50, 50, 50
ITEM BALANCE, CANDLE, SPECTACLE, B POTION

HOOD（フッド）

HTP 500, 700, 1000
STR 144, 240, 360
DFP 0, 100, 100
EXP 20, 40, 60
ITEM 60FOOD, LAMP, CANDLE

KRAKEN（クラーケン）

HTP 500, 700, 1000, 1400
STR NEEDLE, 1000, 1000, NEEDLE
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 60, 60, 60, 60
ITEM BALANCE, R POTION, R POTION, 200GOLD

ASSASSIN BAG（アサシンバグ）

HTP 300, 300, 300, 700
STR 860, 860, 860, 860
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 60, 60, 60, 60
ITEM MIRROR, SPECTACLE, LAMP, R POTION

GARBUG（ガーバグ）

HTP 600, 600, 1200, 1200
STR 365, 365, 365, 365
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 40, 60, 50, 50
ITEM 50GOLD, 70GOLD, 50FOOD, 60FOOD

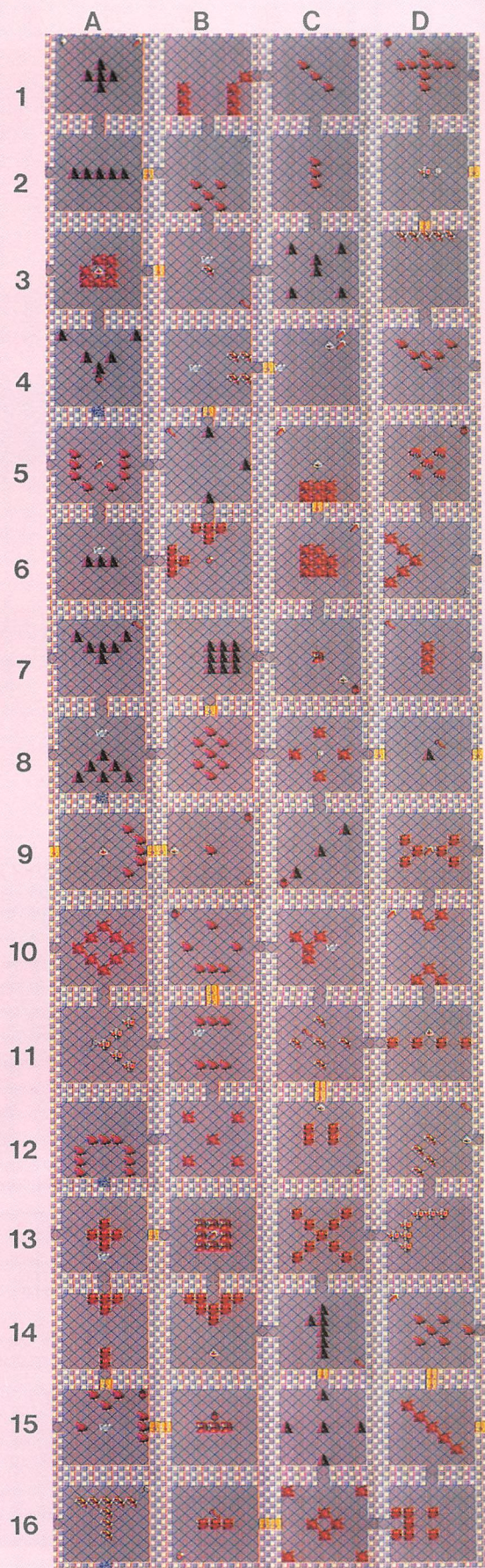
HOOD MASTER（フッドマスター）

HTP 700
STR NEEDLE
DFP 100
EXP 70
ITEM B ONYX

LEVEL2 塔マップ

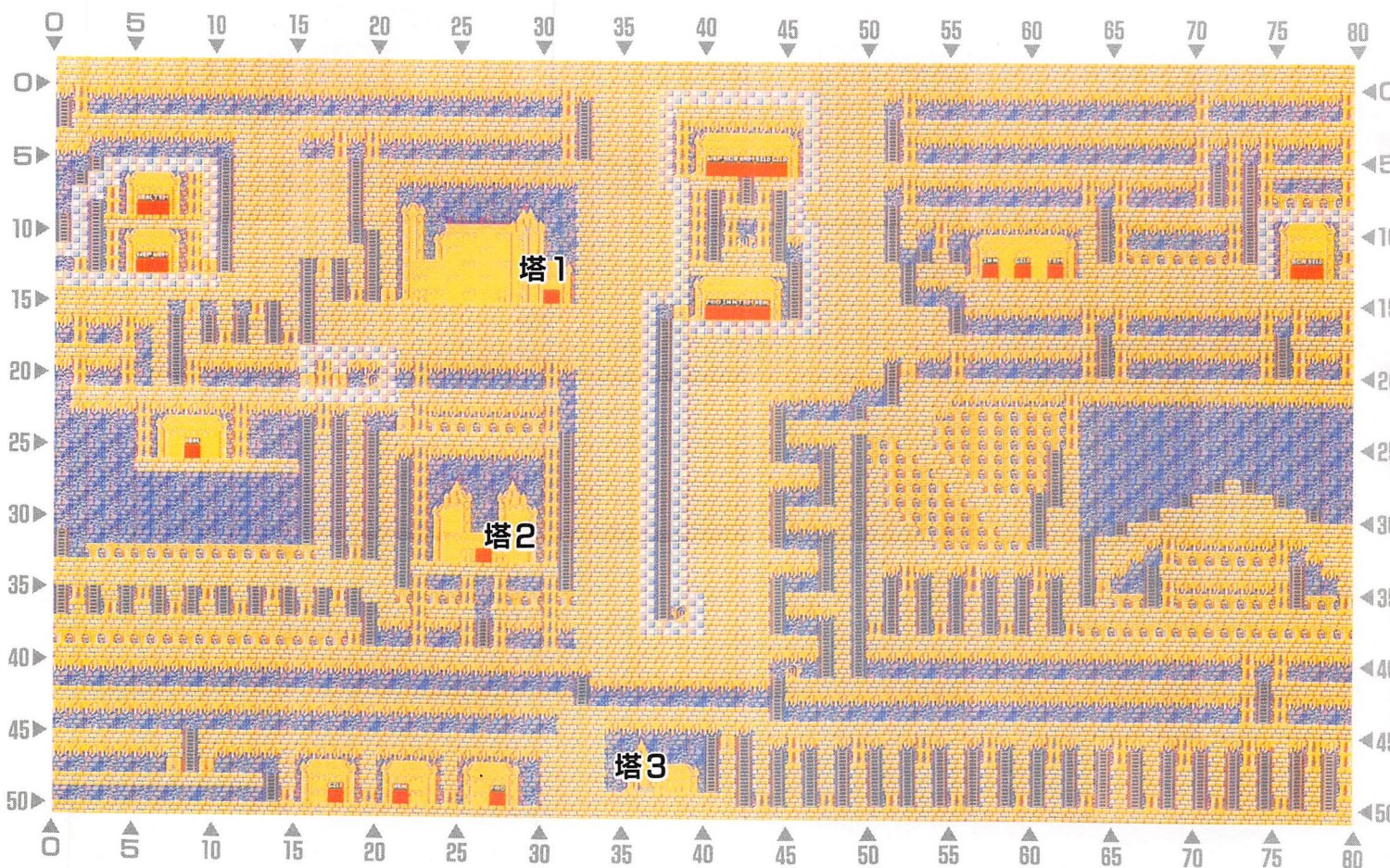
レベル2の塔ではモンスターのレーヴンに気をつければ、デカキャラもいないことだし、さして難しいところはない。

地下マップでは閉鎖空間の中にある塔も、塔マップでは普通につながっているので、マジックアイテムのマントルを使えば閉鎖空間に入らなくても塔はすべて制覇できる。

ただし、マントルを使って、入った塔でない塔に行き、その塔から出たとしても、なぜか入った塔から出てしまう。つまり、塔を使った閉鎖空間への出入りはできないのだ。

	A	B	C	D
1	F CRYSTAL CANDLE	BALANCE	GLOVE CANDLE	GLOVE SPECTACLE
2	CANDLE	KEY B POTION	B POTION	SPECTACLE GOLD
3	R POTION R POTION	LAMP MIRROR	CANDLE	LAMP
4	GLOVE LAMP 塔2	LAMP LAMP	POTION MATTOCK×2 LAMP	ROD SPECTACLE
5	MATTOCK BALANCE	ROD CANDLE	MATTOCK POTION BALANCE	GLOVE LAMP
6	LAMP CANDLE	D RING GOLD	MATTOCK BALANCE	KEY BALANCE
7	ROD FOOD	CANDLE	GLOVE POTION POTION	ROD GOLD
8	LAMP CANDLE 塔3	B POTION	SPECTACLE BALANCE	ROD CANDLE
9	R POTION BALANCE	GLOVE POTION D RING BALANCE	GLOVE CANDLE	MATTOCK GOLD
10	R POTION	GLOVE BALANCE	LAMP BALANCE	MATTOCK BALANCE
11	KEY RUBY	LAMP B POTION	ROD MIRROR	R POTION FOOD
12	CANDLE 塔4	GOLD	POTION D RING FOOD	ROD POTION MIRROR
13	LAMP FOOD	MATTOCK POTION	FOOD	RUBY
14	GOLD	ROD FOOD	ROD CANDLE	MATTOCK BALANCE
15	GLOVE LAMP BALANCE	GLOVE POTION	CANDLE	GOLD
16	KEY MIRROR 塔1	ROD POTION D RING GOLD	BALANCE	GOLD

塔1

塔2

塔3

LEVEL3 地下マップ

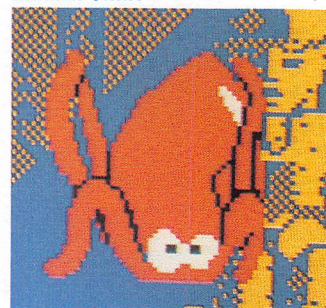
レベル3にはひとつの閉鎖空間があり、レベル2の閉鎖空間とケーブでつながっている。このエリアにはすべての店とTEMPLEがあるだけなく、レベル4につながっているケーブの入り口まである。

また、このレベルはめずらしくワープゾーンがひとつもなく、危険なのはモンスターのユイナルくらいなのだ。

モンスターのユイナルを倒してしまうと、一匹につき31ポイントずつKRM(カルマ)が増えてしまう。カルマが増えるとショップ(とくにGUILDS)で買い物できなくなったり、TEMPLEで称号を上げてくれなくなったりするのだ。

カルマが増えてしまったときは、わざとポーション(毒)を取り、ダメージを受けることでカルマを5ポイントずつ減らしていくしかないのだ！

(0, 45)〜(79, 45)のあたりの、ユイナルがいるところを通るときは、キャンドルを使ってプレイヤーの気配を消し、攻撃ができないようにしておくといいだろう。

KRAKEN GIANT(クラーケンジャイアント)

HTP 50000　STR ?　DFP ?　EXP 2500/2500
ITEM KEY, GLOVE, ROD, MASHROOM, CROWN

SLUG GIANT(スラッグジャイアント)

HTP 1600, 1600, 1600, 2600
STR 800, 800, 800, 800
DFP 0, 0, 0, 100
EXP 130, 130, 130, 130
ITEM BOTTLE, R POTION, F CRYSTAL, POTION

GLOOMWING(グルームウィング)

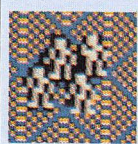
HTP 2500, 2500, 2500, 5000
STR 500, 300, 500, 500
DFP 0, 200, 0, 0
EXP 80, 80, 80, 80
ITEM KEY, POTION, BOTTLE, LAMP

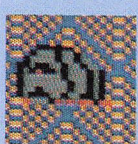
LIZARD MAN(リザードマン)

HTP 2500, 2500, 2000, 2000
STR 1400, 1600, DELUGE, DELUGE
DFP 0, 100, 0, 0
EXP 90, 110, 130, 140
ITEM R POTION, BALANCE, SPECTACLE, PENDANT

BEHOLDER(ビホルダー)

HTP 1200, 1800, 1800, 1200
STR MITTAR, MITTAR, MITTAR, MITTAR
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 110, 130, 130, 110
ITEM SPECTACLE, 100GOLD, 150GOLD, SPECTACLE

GRIMLOCK(グリムロック)

HTP 1500, 1500, 2500, 2500
STR NEEDLE, NEEDLE, NEEDLE, NEEDLE
DFP 0, 200, 200, 0
EXP 100, 100, 100, 100
ITEM 80GOLD, RUBY, 90FOOD, R POTION

THUNDER HERDER(サンダーハーバー)

HTP 1100, 1100, 1000, 1100
STR 1000, 1050, 1000, 1000
DFP 100, 100, 100, 100
EXP 120, 120, 120, 120
ITEM 50GOLD, POTION, R POTION, 120GOLD

UINAL(ユイナル)

HTP 1500, 1500, 1500, 1500
STR NEEDLE, NEEDLE, NEEDLE, NEEDLE
DFP 0, 0, 0, 0
EXP 10, 10, 10, 10(KRM+31)
ITEM D RING, B POTION, B POTION, D RING

LAMPREY(ランプレイ)

HTP 1400, 2000, 2500, 5000
STR 1095, 1095, 1095, 1095
DFP 100, 100, 100, 100
EXP 110, 110, 110, 110
ITEM POTION, B POTION, POTION, POTION

LEVEL3 塔マップ

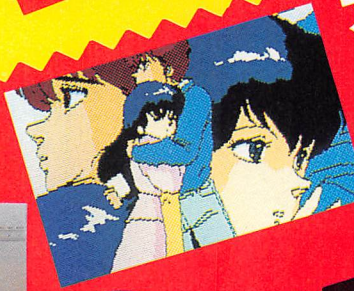
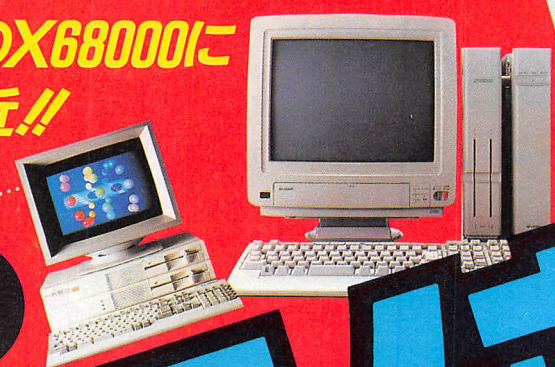
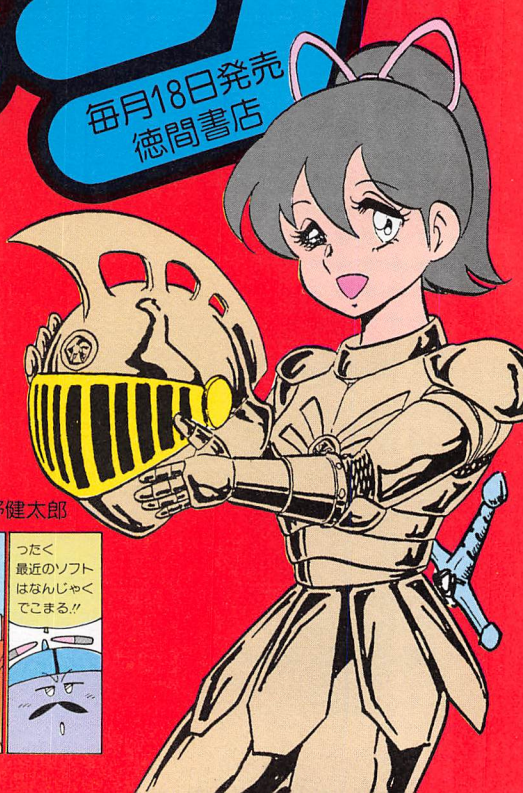
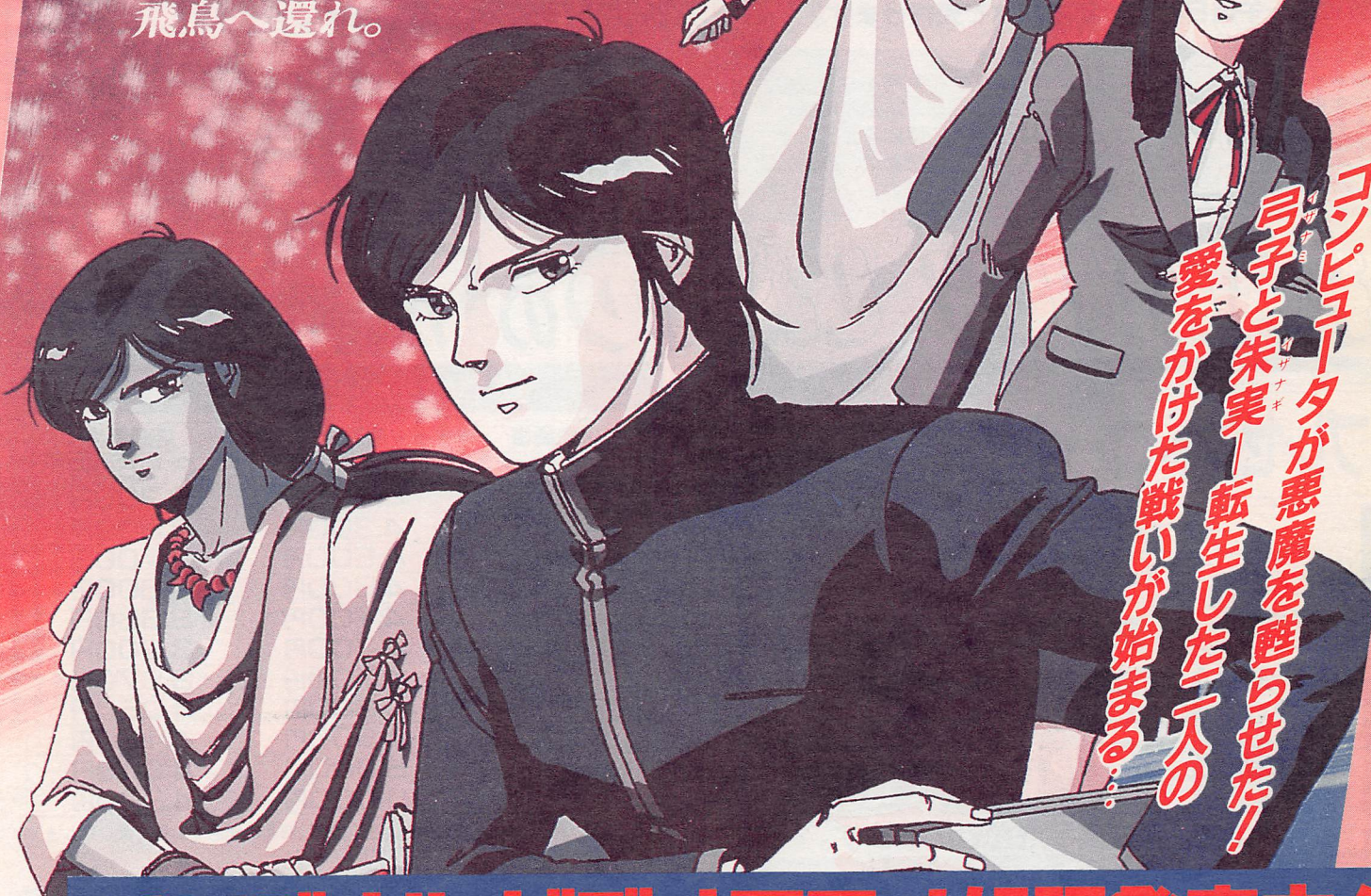
巨大な塔がひとつと、小さな塔2つで構成されている。

全体的に何もない部屋が多くカギのかかった扉がひとつもないため、迷ってしまう可能性が高いので注意すること。

部屋の入り口にポーションが置いてあるときは、魔法のNEEDLEを投げて消す。

ポーションがたくさん落ちているが、これらはカルマを減らすのに使えるので、なるべくならNEEDLEで消さずに残しておきたい。

ここのデカキャラはひとつ目のクラウンを持っている。

ディーヴァ
三国志
アート・オブ・ウォー
現代大戦略＆大戦略II
シミュレーションゲーム大特集
アドベンチャーゲーム
めぞん一刻
大研究
憧れのX68000に急接近!!
そしてPC-88VAのレポートも……
カゲキな特集！
月刊
テクノポリス
毎月18日発売
徳間書店
テクポリ名物
2大ゲームコミック
ユタカな連載！
最新おもしろソフト紹介コーナー
ゲーミングワールド
ゲームのおもテク
ザ・必勝法＋㊙改造法
特大号 特別定価
530円
テクノポリス5月号は4月18日発売です!!
ゲームジョッキー BY 矢野健太郎
ゲームパック BY 佐藤元
し…失礼な……
あ……ゴミン！
ったく最近のソフトはなんじゃくでこまる!!

原作/西谷 史
アニメージュ文庫(徳間書店刊)
「デジタル・デビル・ストーリー/女神転生」

監督・脚本/西久保瑞穂
キャラクターデザイン/北爪宏幸

作画監督/恩田尚之
製作/徳間書店・ムービック

●スタンダード ●ステレオHiFi
●カラー45分 ●9800円
VHS 98GH-13 βII 98GB-5013

主題歌「LADY YOUR EYES」歌:YOURI with the CASH、サントラ盤発売中!(徳間ジャパン)

VIDEO DISC
(LASER DISC、VHD 各8800円)
4月25日発売!!

ゲームソフト〈ファミコン用 パソコン用〉
6月発売予定!!

●発売元/徳間書店
●制作協力/徳間ジャパン
●販売元/徳間コミュニケーションズ

●ビデオ・レコードのお求めは、全国有名電器店、レコード店、ビデオ専門店へどうぞ。
●ビデオ・レコードのお問い合わせ先=徳間コミュニケーションズ☎03(591)9161

君！まだ現金書留なの？めんどうがお好きですね。

日本全国送料無料。

電話一本で翌日には君の希望商品が届きます。(配達日の指定も可能) 商品と代金の引替システムー商品の代金は配達時にお支払い下さい。

ファミリーランドの通信販売システムはお客様の要望に応え一切めんどうな送金方法から開放された、ニューシステム。商品の申込みはお電話で、お客様のお名前と会員番号・希望商品名だけでOK。受付時間は午前10時～午後8時迄。年中無休で受付けます。

ファミリーランドの通信販売システムの、ご利用をご希望のお客様は、登録手数料として400円分の収入印紙を申込み用紙と同封の上でお申込み下さい。後日会員番号のご案内を致します。尚、沖縄・九州・四国・北海道・一部の郡部離島は、商品の配達に2日～5日の日数を要します。ご承知下さい。

FAMILY LAND(ファミリーランド)の通信販売が時代を変えた

プレゼントコーナー

ナショナル Panasonic A1 MSX2 特価 ¥27,000 標準価格29,800円

只今A1お買い上げのお客様にテクノポリス・ソフトプレゼント!!

プロフェッショナルベースボール　Lot Lot(ロット ロット)

いづれか希望商品を差し上げます。

セガ・TVゲーム用・ソフトの価格

小売価格	通販価格	店頭価格
3,900円	3,900円	3,050円
4,300円	4,100円	3,300円
4,500円	4,300円	3,500円
4,800円	4,500円	3,700円
4,900円	4,600円	3,800円
4,980円	4,700円	3,880円
5,000円	4,700円	3,900円
5,100円	4,700円	3,970円
5,200円	4,800円	4,050円
5,300円	4.900円	4,130円
5,400円	5,000円	4,200円
5,500円	5,000円	4,280円

※ディスクカードは、二点以上の注文に限り、商品の配送をお引き受け致します。価格についてはお電話でお問い合せ下さい。

<キリトリ線>

商品着払い登録申込み書

ふりがな
氏名
ふりがな
住所 〒
TEL　年令　才

●18才未満の方は保護者の承諾が必要です。約款・注文商品の受取を拒否した場合、商品の返送料の実費を負担致します。　昭和62年　月　日

ファミリーランド御中　保護者　印

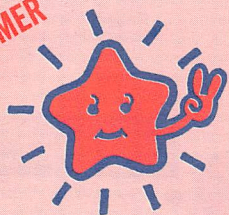
<キリトリ線>

ご注意 ご希望の商品をお買い求めの場合は必ず希望商品の(有る)(無い)を電話で確認の上お申込み下さい。現金書留でお申込みの場合は従来通り商品申込み書をご利用下さい。

商品申し込み書

ふりがな
氏名　年令
ふりがな
住所 〒
TEL　商品名
保護者名　印

※小学生の方は保護者名を記入の上、必ず捺印して下さい。

ててんてんてん、いろんなインフォメーションが
次から次へやってくる
くるくる旋回くるりんのぱっ

MSX2ラッシュのつぎは周辺機器ラッシュ!!

手頃な価格のMSX2が出そろった次は、周辺機器、とくにディスクドライブがやすくなってくれるといいのだけど……と思っていたら、やっぱり出た。

F1のソニーからは、3.5インチフロッピーディスクドライブHBD−20W(44,800円)と通信モデムHBI−1200(32,800円)。

ほとんど同時に、A1の"パナソニック"松下からも、3.5インチフロッピーディスクドライブFS−FD1(44,800円)、通信モデムFS−CM820(29,800円)が登場。

なかでもディスクドライブに注目。『ザナドゥ』、『ディーヴァ』などディスク版の大物ソフトが出たからには、どうしてもディスクドライブを持っておきたい今日このごろ。どちらもインタフェースが付いていて、しかも、2DD(両面倍密度倍トラック)対応。価格はMSX2御三家の本体よりも高いけれど、ディスクドライブとしてはこれでもかなりの低価格なのだ。

この際、ちょっと無理をしてでも"ディスク持ち"になっちまおーかなーと考えるユーザーはひとりやふたりではあるまい。

松下からは、このほかにも、"A1コンポ"の一環としてA1ワープロ(49,800円/本誌P55でも紹介)が出たし、続いて5月にはA1テロッパFS−UV1(価格未定)、A1シンセFS−CA1(価格未定)も発売を予定しているのだ。

周辺機器の春、ユーザーのサイフはねらわれている!

▲FS−FD1(A1ディスク)。価格・性能ともおススメもの

▲ソニーのディスクドライブ・HBD−20W。これで『ザナドゥ』が遊べるのだ

◀HBI−1200。300/1200bpsの両方が全二重対応。ほかにも便利機能満載!

▶FS−CM820(A1ネット)。300bpsの全二重と1200bpsの半二重方式

AOUアミューズメント・エキスポと呼ばれるゲームセンター(ただし90%)祭り

▲会場のおねえさんはみんな美人で手さげバッグをタダでくれます

◀向こうとこちらで実弾ファイトが楽しめる、セガのB.B.Battle

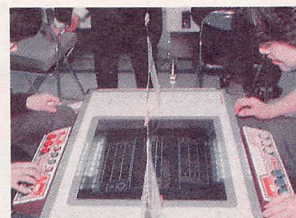
▲セガのスーパーハングオン。前作より画面がハデになりミニバイク化

それは3月はじめの昼下がり。新宿の高層ビル街の奥深く、有名な住友三角ビルからはちょっと離れたKDDビル近く、有名なヨドバシカメラの裏側あたりの新宿NSビルという、知る人ぞ知るワンノブ高層ビルズにF・F・Bスタッフは行ってきた。

そこでわれわれが見たものは……(ま、それを見にいったわけなんだけど)、第2回『AOUアミューズメント・エキスポ』。

AOUとは、ゲームセンターなど、アミューズメント業界の連合会で、問題のエキスポは、90パーセントがゲームセンターの最新マシン展示会なのだ。

もちろん、試しプレイはやり放題なので、入場料1000円をはらって遊びまくっている少年たちの姿が目についた。F・F・B取材班はその少年たちに負けつづけ、ついに一度もプレイできなかったのがまことに残念。

ナムコ、コナミ、セガ、タイトー、カプコンなどなど、その筋で有名な企業が新作をバーンと展示していてやはりなかなかの見物。ただし、遠くから見ているかぎりでは、似たようなアクションRPGが多いなというのが正直な感想でありました。

なかにはファミコン版も同時発売なんてゲームもあって隣りのファミマガでは真剣な取材活動を繰り広げていたけれど、ま、わたくしどもはパソコンですから……。ふふん。

◀なかにはこんなほほえましい乗り物も。乗用・変身ロボット

▲牌をガラガラまぜるスーパーリアルマージャン(セタ/タイトー)

▲液晶付きで2人対戦可能の『対家麻雀感』(日本物産)。名前がすごい

▲早押し対戦クイズ〈ハイホー〉(日本物産)。テレビ番組みたい

▲縦横3Dと画面変化がすごい魂斗羅(コナミ)。これはやってみたい

ⒸKONAMI 1987

◀ワイヤーを使って縦横無尽に動くトップシークレット(カプコン)。動きが楽しい

ⒸCAPCOM

▲ラスタンサーガ(タイトー)。熱血ファンタジー

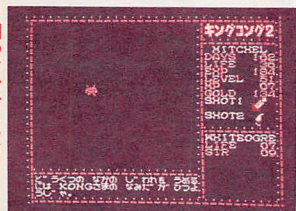
ⒸTAITO CORP.

◀マルチエンディングの妖怪RPG、妖怪道中記(ナムコ)

Ⓒ㈱ナムコ

『キングコング2』コングのなみだ／『ハイドライドⅡ』究極の大金持ち／ソニーのマジックキー特別コラム

前回ヤラセでやってみたところ、異常に反響があったので、つい調子にのって1ページ全部十字軍してみた。来月は軽井沢誘拐案内の質問をまとめて面倒みる予定。

キングコング2

▶闇のなかからの声……

Q コナミの『キングコング2』で、“コングのなみだ”が手に入りません。どこにあるのか、教えてください。地下の遺跡に入ったところの右側(さけびと力の玉が手に入るところの1つ手前の左側)があやしいんだけど、入り方がわかりません。
(神奈川／正田武史・13歳)

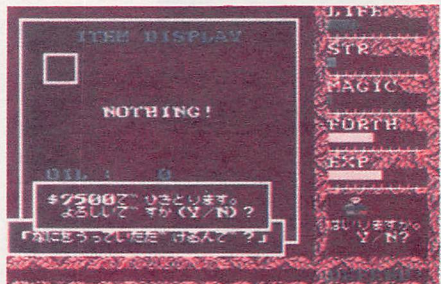
A ふむふむ、“コングのなみだ”ね。最近、このゲームについては各誌にけっこう細かいところまで出ていて、たとえば『テクノポリス』4月号などには99%マップがのっているので参考にするとよい。さて、問題のコングのなみだは、地下にある。THE NASTYが出現する沼地を上に抜けて2つ目の突きあたりを左に曲がり、1エリアぶん下に下がる。そして、左下の袋小路に入り、力の玉を使うと壁の一部が壊れ、地下への通路が出現する。この地下2階で壁をたたいていると見つかるのであった。がんばってね。

ハイドライドⅡ

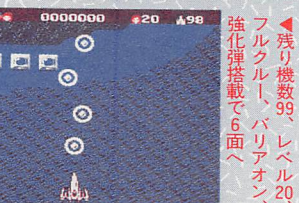
Q 『ハイドライドⅡ』でせこくお金を集めていくのに疲れました。楽してもうける方法はありませんか。(東京／よっちゃん・30歳)

A あることはあります。もう気づいているプレイヤーもいるかもしれないが、売買のできるアイテムショップでなんとサギをはたらくことができるのだ。

サギをするのに必要なものは、①何か金で買えるアイテム、②ブラッククリスタル(グールを倒すと手に入る)。

この2つをそろえたら商売に行こう。まず、とにかく全部売ってしまう。何もなくなっても売る。すると、もう売るものがないのに、買値が表示され、ちゃんとその分のゴールドが手に入るのだ。これをしつこく繰り返せば一気にお金が5万ゴールドまで増える。

▲もう何もない(NOTHING／)といっているのにちゃんと買値をつけてくれるのだ

『ガルフォース』のマジックキーが『雀聖』にも使える！

◀マジックキー

マジックキーはもともと、『ガルフォース』のステージ数・持ち機・レベル・強化弾・バリア・フルクルーの設定ができるウルテク用のキーだけど、これがどういうわけか同じソニーの『雀聖』にも使えるのだ。

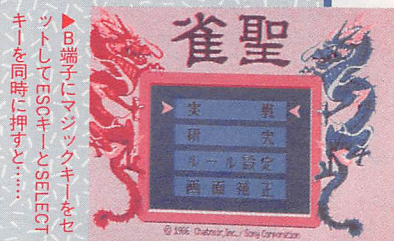
『雀聖』の雀士12人には、勝負強さ／読み／リーチ／鳴き／役／降り／七対子ねらい／国士ねらいにクセがあり、それぞれの度合いが5段階の数値で決まっている。例えば、バランスの取れた最強雀士は二郎真君、鳴いてばかりで弱い霊感大王、すぐに降りる法明和尚……etc.、なんて具合。マジックキーを使えばこの雀士の性格を設定しなおしたり、研究モードではイカサマなんかもできてしまう。

このマジックキー、まだ持っていない人のためにソニーからプレゼントもあるぞ。

▲マジックキーをB端子につっこんで電源オン。GRAPHキーで設定画面へ

PLAY STAGE 06 / SKIP 99 / START UP LEVEL 20 / SHOT POWER ON / BARRIER ON / FULL CREW ON

▶カーソルキー上下でメニューを選び、左右で数値を設定すると……

◀残り機数99、レベル20、フルクルー、バリアオン、強化弾搭載で6面へ

▶B端子にマジックキーをセットしてESCキーとSELECTキーを同時に押すと……

◀リターンキーで雀士を選びカーソルキーの左右でクセの再設定

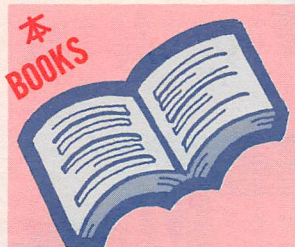
▲研究モードではこんなクズ手もESC＋SELECTで変身

▲カーソルキー左右で牌を選び上下で牌変更。スペースキーで終了

▲四暗刻、大四喜、字一色、そのうえ天和で親の5倍役満／ ひええ

プレゼント付き！

プレゼント付き!

FAN FAN BOX♪

アドベンチャーゲームブックから、ムツカシ本まで3冊

■本でサッカー・ゲーム

西東社シミュレーション・ブックス・シリーズの新刊『サッカー・ゲーム』は、基本的にはそれぞれのページの指示に従いながらゲームを進めていくアドベンチャーブック形式。シフトカードという半透明のカードが付いていて、始めるまえに自分で必要な数字などを書きこみ、これがそのときの運・ツキになる仕組みが楽しい。

■時代を感じる漢字辞典

西東社『ワープロ・パソコン漢字辞典』は、その名のとおりワープロやパソコンで漢字を使うための辞典だ。

ふつうの辞典とは違って、漢字の意味などは載っていない。この辞典は漢字のJISコード（区点コードと16進コード）を引くためのものなのだ。そのかわり、50音順索引、部首索引、総画数索引といろんな形で漢字を探せるようになっている。

◀西東社／新書版169ページ／580円
▶西東社／新書版482ページ／1,300円
▲アスキー／B5版286ページ／2,500円

■じっくり地道に楽しむ本

いわずとしれたアスキーの、『MSX2パーソナルユースのすべて』はなかなか難しいがじっくり楽しめそうな本だ。

この本は欧文ワードプロセッサの作り方とそのプログラムとか、3次元CGの作り方とそのプログラムなどといった具合に、プログラムを作ってMSX2を本格的に使いこなすノウハウについて書かれている。

知的好奇心と意欲のある人には少しずつ長く楽しめるだろうが、そうでない人には何の役にも立たない。

ううむ、今月はどうも、なんというかその。

●ソニーから

①マジックキー……50名様

ただし、ソニーの『ガルフォース』も『雀聖』も持っていない人には意味がない。あ、そうそう、ソニーではこれから出すソフトにはこのマジックキーが使えるようにしていく、とのこと。

●西東社から

②『サッカー・ゲーム』……10名様

③『ワープロ・パソコン漢字辞典』……5名様

②のほうは、誰でも楽しめるけれど、③は漢字の使える機種か漢ROM内蔵のワープロソフトを持っている人でないと、ほとんど意味がないので注意。

●アスキーから

④『MSX2ワープロユースのすべて』……3名様

ただし、この本は最低限、例えば『ファンダム』の1画面プログラムの解説を読んでだいたいの意味がわかる人、数学やパズルなどの好きな人、知的好奇心が旺盛なことが条件。

プレゼントのほしい人は、官製ハガキに下の応募券を貼り、ⓐほしいプレゼントの番号と名前、ⓑ氏名・年齢・住所(〒も)・電話番号、を書いて、

〒105 東京都港区新橋4−10−1 徳間書店 MSXファン編集部 F・F・Bプレゼント係

まで。〆切は5月8日(消印有効)。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

4月号の『オネアミスの翼』は早い〆切にもかかわらず数百通の応募があり、厳正な抽選の結果、3月16日に発送しました。

相談事・ひそかな情報etc.はこちらへ

F・F・Bでは、読者の知りたい情報をグググッと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・疑問・注文・怒り・秘密情報etc.を求めます。

●AVG、RPGで行きづまっている人、その他のゲームで困っている人、また、ソフトの裏をかいた必勝法を見つけた人は『ゲーム十字軍』まで。来月号では軽井沢誘拐の小特集をやりたいなーと思っているので軽井沢誘拐に関して何か知っている人はすみやかに情報をくださいね。

●自分の持っているソフトのことで怒っていること、ソフトハウスへの注文など、聞きたいことのある人は、『直撃係』まで。

●じつは、このページには読者のイラストやソフト・レビュー(ソフトの評論)、意見なども載せようと考えている。イラスト、評論など、自信のある人はどんどん応募してほしい。

●さらに、読者のコントや4コママンガなんかもあっていいのではないだろーかと思う。ただし、それはおもしろさ次第。投稿の勢いに応じて、欄外などにも鋭意ハミ出していく予定。

●そのほか、F・F・Bで取り上げてほしいことなら何でもOK。係名も適当につけてくれると楽できてうれしい。

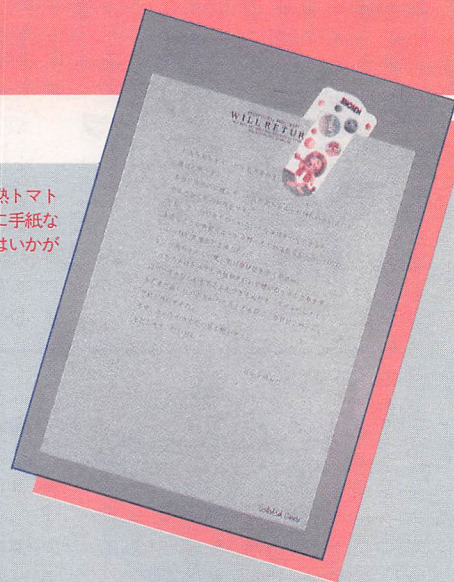
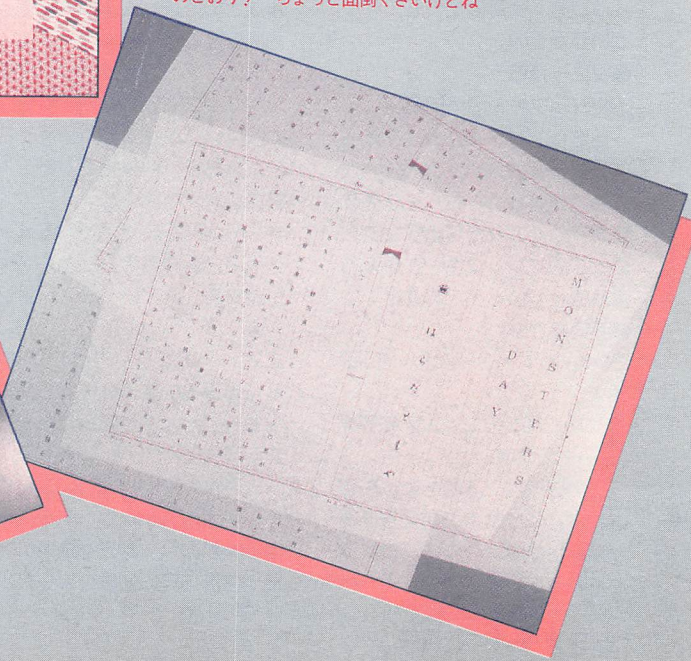
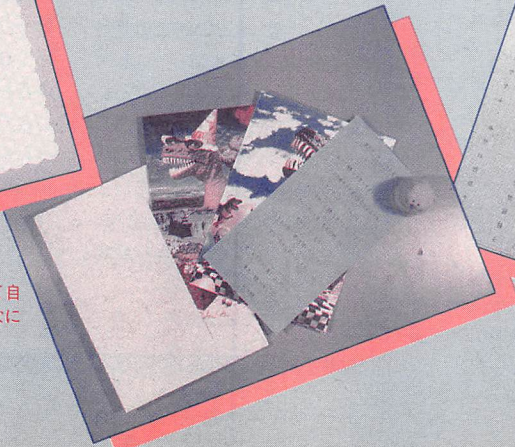
＊F・F・Bは読者の手、足、口、耳、脳ミソ、掲示板、新聞、ゴミ箱、文集、同人誌……そのほかいろんなものになります!

ファン ファン ボックス
F・F・B

MSX・FAN5月号
応募券

ワープロって実用ソフトのようで
ほんとは趣味のソフトだと思う
いろんな機能を探りながら
きれいな手紙が作れたらハッピー

▶ソニーの漢熟トマトでひさしい友に手紙など出してみてはいかが

▶アスキーのMSX•Writeで格調高いラブレターを書いてみました

▼カシオのMW-24なら原稿用紙にも、ほらこのとおり！　ちょっと面倒くさいけどね

◀ビクターの文名人で内宇宙を詩的に表現。キミはワープロ詩人になることができるか

▶コナミのEC-700を使って自分の誕生日をクラスのみんなにアピールしてみました

ワープロソフトの7不思議

1 ひらがなが漢字になる!

ワープロが出るまえは和文タイプライターしかなかった。これは目のまえにずらっとならぶ数多くの文字を1つ1つ目で追い、目的の字を1字1字ひろっていくという気の遠くなる作業が必要なしろものだった。

それに比べると、ワープロというのは、基本的にはひらがなを入れてから希望の漢字に変換していくというやり方だ。ひらがなはせいぜい50字なんだからこれは圧倒的にラクチン。しかもローマ字を使えばアルファベットの26文字ですむのだ。

▲まず、いったんひらがなで言葉を入力する

▲変換キー(ソフトによって違う)を押すとひらがなが漢字に変わる

2 消しゴムなんかいらない

作文、論文、感想文etc.、書いて気になってくるのが机の上にたまる消しゴムのカス。そんな気分の悪さもワープロでは味あわなくてすむ。

ワープロには、必ず、文字や文章の削除、挿入という機能がある。もちろん、削った文字分をつめたり、加えた文字分、あとの文章をずらしたりなども自動的にやってくれる。

消しゴムで消して書き直すとか、文と文のあいだにチョコチョコッと小さな字で書き加えるなんてことをしなくてすむのだ。

さらに、移動、複写という機能もある。ある部分をまるごと、入れかえたり、同じ部分をいくつもコピーしたりなんてことはほんの基本機能なのだ。

こんなふうに、ワープロで文章の修正をするのはかんたんなので、ついつい、文章を書くのに凝ってしまうという声もある。

3 たまに書けない字もある

ただし、ワープロでどんな漢字も書けると思っているとがっかりすることになる。

というのも、ワープロはJIS第1水準漢字というものを基本に作られているからだ。そして、このJIS第1水準というのがまた不思議。

まあ、特殊な漢字が使えないのは仕方がないけれど、たとえば、ちょっときどって文章を書いていて、“緻密”と書きたいのに“ち密”としか書けないとか、“完璧”と書きたいのに“完ぺき”としか書けないとか(ちなみにこの“ぺき”は壁という字ではない。念のため)……。

しかも、この第1水準の漢字さえ、漢字ROMがないと使えない(ソフトに漢字ROMがついていれば問題なし)。

記号にしてもワープロソフトによって用意してあるものが違うので、ソフトを選ぶときは、漢字ROMや使える文字種に注意することが必要だ。

ソフトによっては、第1水準以外の漢字のうちよく使うものをあらかじめ用意してあるものもあるので、実際問題そんなに困るわけでもないけれど一応このことは知っておいてほしい。

4 ない字も作ってしまえる

学校の美術の時間などで、オリジナルの文字をレタリングしたり、絵文字を作ったりしたことはないだろうか。

それと同じことが、ワープロでもできる。

それが外字機能だ。

外字というのは、ワープロ一般に使われる言葉で、ふだん使う字の“外”にある字という意味。外字機能で作った文字はもちろんプリンタでほかの字と同じようにプリントアウトできるのだ。

◀桜という字に花ビラをあしらってみた(A1ワープロ使用)。なんだって作れるのだ

5 突然なにも書けなくなる

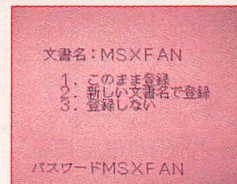
ワープロソフトを使って文章を打ちこんでいたら、突然何も書けなくなることがある。

ワープロには、文書容量というものがある。それは、MSX本体のRAM容量と似たようなもので、一定以上の文書は作れないということなのだ。

すると、大長編ロマンをワープロで書こうとしている人はどうすればいいのだろう。文書をいったん保存しておいて、また新しく次のものを作ればいい。

1回で作りきれないものは、何度かにわけて、作っていけばいいのだ。

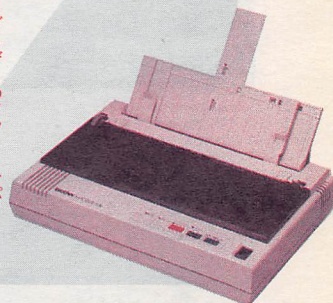
6 保存文書がかさばらない

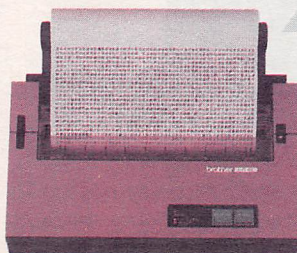
自分の書いた手紙を保存しておきたいなと思うことってたまにないだろうか。でも、コピーで取っておいてもかさばりそうだし……。ところが、ワープロならカセットテープやフロッピーディスクに大量の文書をコンパクトに保存しておけるのだ。

◀ディスクに保存ができるといろいろと便利

よく使う文章はまたちょっと直して使うこともできるしね。

7 プリンタがぜったい必要

とくに注意したいのがプリンタ。ワープロはプリンタ、それも漢字プリンタ(約4万円から10万円)がないと意味がない。

プリンタ付きのワープロソフトも2種類あるけれど、ほかはみんなプリンタが別に必要だ。

ただ、ワープロに使うためだけに高価なプリンタを購入するのは、今のワープロ専用機の性能・価格と比べてかなり高くつくのでよく検討してほしい。

▶ブラザーのドットインパクトプリンタ“割付名人”。99,800円。漢字は24×24ドット

◀ブラザーの熱転写漢字プリンタHR-6X。49,800円。漢字は16×15ドットで印字

ワープロユニット

MW-24

カシオ計算機(☎03-347-4811)

定価39,800円

プリンタ・一体型(16K)

昨年の11月に発売されたカシオのMW−24は、MSXにとって画期的な製品だ。

それまで、パソコンのワープロソフトといえば、せいぜい漢字ROM付き程度だったのに、このワープロユニットは、まさにオールインワン。ワープロソフト＋漢字ROM＋熱転写24ドットプリンタ(ワープロ専用)、しかもRAM16K以上のMSXから使え、価格が3万円台/

これでプリンタも漢字ROMもないMSXユーザーにもワープロソフトへの道が開けたのだ。

また、ワープロとしての性能も同じカシオが出しているパーソナルワープロ(専用機)と同程度の機能を持っている。

目立つのは、網かけ機能。この機能はほかのワープロソフトにもあってよさそうなのだが、不思議にカシオ特有の機能になっている(ただし、松下のA1ワープロで外字と文字罫線を使った網かけが可能)。

網かけを使うと、なんとなく文章がひきしまってみえて、楽しいものだ。

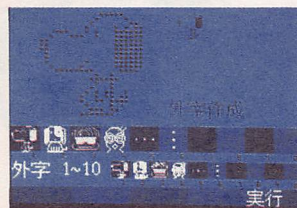
また、自由倍角の機能もなかなかすごい。この機能を使うとたとえば文字をA4サイズいっぱいにプリントアウトすることができるのだ。まあ、それだけ大きくすると文字のドット(1つの文字は24×24ドットで構成されている)が大きな四角になって、ゴツゴツしたものにはなるのだけれど。

また、明朝体以外にも、良寛、小町というムードのある書体が使える点も楽しい(ただし、ひらがな・カタカナのみ)。

ちなみに、この記事のタイトルページで原稿用紙に印刷したのもこのワープロユニットだ。行と行のあいだ、字と字のあいだを0.5ミリ単位で調節してプリントアウトできるので、なかなか設定が面倒くさいものの原稿用紙やレポート用紙にも印刷することが可能なのだ。使い道はなかなか広そうだ。

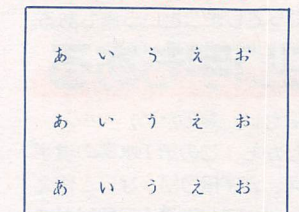
編集機能：削除／1文字挿入／挿入モード／ページ移動／マージン／タブ／デシマルタブ／センタリング／右寄せ／均等割付／検索／置換／一時印字停止／印字停止時の入力／印字停止時の書式変更／下線／網かけ／全角／半角／上下付添字／倍角／自由倍角／作表／罫線／住所録／レイアウト表示
辞書数：約5万語
外字：最大70文字まで登録可能
変換方式：一括入力自動文節変換／単漢字変換
入力方式：かな入力／ローマ字入力
文書容量：最大約3500文字
漢字ROM：内蔵(JIS第2水準漢字15文字含む)
プリンタ：付属

▲打ちこんだ文字は、いったん下の表示エリアに表示されることになる。字が大きくて見やすいね

▼画面表示を見ながらファンクションキーを押して次々に変換していく。画面とキーが対応していてわかりやすい

▲外字作成機能を使ってこんな文字をつくってみました。ドルーピーのようなスヌーピーのような絵文字です

▲レイアウト表示画面。右上のところに表示されている。1文字を1ドットで表して全体の感じを表している

「 持 っ て ね え よ 」

▲MW-24特有の網かけ機能。上のような画面で網かけを指定して紙にプリントアウトすると下のようになる

▲上から良寛、小町、明朝。筆文字みたいな良寛、小町の2つの字体の使い道を考えるのはなかなか楽しいね

▲自由倍角を指定したときの画面表示。これは縦5倍、横6倍の自由倍角。文字がどのくらい大きくなるかよくわかる

▼自由倍角の文字を用紙に打ち出してみました。ドットを見て文字の大きさがわかってもらえるかな

▲住所録機能を使って彼女の住所を打ちこんで、一ロメモも書いてみた

ファンコレ・レビュー

良寛・小町という書体が楽しく使えそう。

古文でラブレター書いたり、古文のテスト問題作ったり、時代物の小説書いたりとか……。えーと、それから……。

ううむ、その手に似ず、発想が貧困きわまりない。

“いろは”を書いて壁にはっておくとインテリアになるし。

ひとつわかった。どんな機能も使う人次第ということだ。

あと、自由倍角で大きく「合格」と書いて壁に貼るとか。

もういいったら。キミは何も考えなくてよろしい。

ワープロソフト

MSX2専用のプリンタ付き 魅力のデザイン、本格タイプ

A1ワープロ

FS-PW1

松下電器産業(☎06-908-1151)

定価49,800円

プリンター・一体型MSX2専用

(VRAM128K)

編集機能：削除／1字削除／挿入／空白挿入／タブ／デシマルタブ／インデント／センタリング／右寄せ／上下付添字／複写／移動／検索／置換／定形句登録／下線／罫線／住所録・名刺帳／レイアウト表示
辞書数：基本単語4万語、複合単語10万語
外字：15字まで登録可能
変換方式：連文節変換／単漢字変換
入力方式：かな入力／ローマ字入力／区点コード入力
文書容量：約6千字
漢字ROM：内蔵
プリンタ：付属

◀A1ワープロのタイトル画面。さすがにMSX2専用だけあって画面がきれい。きれいなことはいいことだ

松下のMSX2ワープロパソコンからワープロ部分だけを取り出したようなユニットがA1ワープロだ。

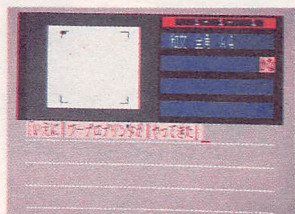
名前からするとA1専用のようだが、もちろん、統一規格MSXの良さをいかして、他のMSX2にも対応している(ただし、要VRAM128K)。

しかも、カシオMW−24のプリンタがワープロ専用なのに対して、A1ワープロのプリンタはBASICのプログラムリストを打ちだしたりもできる、独立したプリンタなのだ。

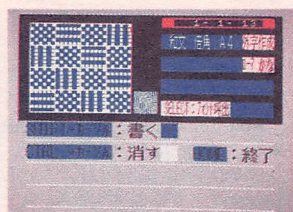
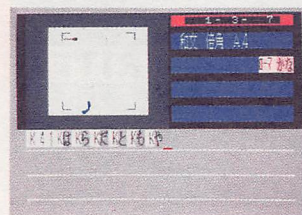
デザイン、カラーとも魅力的でなんとなく見栄だけでも持っていたい雰囲気がある。それだけではなく、MSX2専用らしく、ワープロ機能も高度だ。

たとえば、自由倍角機能がカシオと同様にあるのだが、これにさらにスムージング機能がついている。この機能を使うとプリントアウトに時間がかかるのさえ気にしなければ、右下の〝き〟という文字のように、大きくてもなめらかな文字をプリントできるのだ。

字体は1種類しかないが、オプションの毛筆書体カートリッジをつければ、なんと毛筆体でもプリントできる。

ただ、キー操作が複雑で、使いこむまではちょっと操作にとまどってしまいそうだ。

▲文章の途中にある〝‖〟マークはリターンキーを押すたびに入る文節区切りのマーク。連文節変換用のもの

▲スペースキーで連文節変換。文節区切りをしておくと変換が速く確実になるのだ。単漢字変換はF1キーで

▲記号入力画面。ちゃんと特殊文字・単位・学術・デザイン・欧文とジャンル別になかなか細かくわかれている

▲外字機能。24×24ドットをフルに使ってきれいにデザインしてみよう。あとはセンスの問題です

▲"K41"というのは縦4倍横1倍の自由倍角を表している。この表示には最初ちょっととまどってしまった

▲住所録機能もごらんのとおり。ただ、電源を切ると住所録はまるごと消えてしまうのでカセットテープかディスクを使わなければならないのが面倒

▲A1ワープロだけの名刺帳機能。会社名、所属、FAX番号を書いておく。かんたんな人名簿といったところ

▲9×9の自由倍角をふつうにプリントアウトした場合。カシオの自由倍角と同じようにドットがそのまま大きな四角になってゴツゴツした感じ

▲こちらは同じ拡大率の文字をスムージング有りでプリイトアウトした場合。多少時間がかかるけれど、確実になめらかできれいに仕上がるのだ

ファンコレ・レビュー

わたし、名刺帳の〝FAX〟とか〝役職〟とかには笑ってしまいました。

名刺なんだから、あたりまえだろ。

んん、でも。名刺なんてもらったものをそのまま保存しておいたほうが使いやすいような。

数百人分もあると検索できるソフトのほうがいいのだ。

ポン！ そうですね。そういうことか。でも、そんなに大量の人とつきあう偉い人がMSXなんかで遊ぶでしょうか。

まあ、楽しいからいいじゃない。それじゃそういうことで。

パソコン通信に威力発揮 どこまで使いこなせるか

▲日本語MSX-Writeのタイトル画面。この筆のグラフィックがなんとなく情緒をかんじさせてくれる

日本語 MSX-Write（ライト）

アスキー(☎03-498-0299)

定価19,800円

(16K)

編集機能：行削除／行挿入／跳ぶ（ページ移動）／検索／置換／格納／切取／貼付／メモ／位置／ファイル／配置／タイプ／中央／右寄せ／左寄せ／インデント／罫線／レイアウト表示
辞書数：約4万語
外字：なし
変換方式：連文節変換
入力方式：かな入力／ローマ字入力
文書容量：最大1万4400字
漢字ROM：内蔵（第2水準漢字ROMもオプションで使用可）
プリンタ：必要。適用機種＝標準MSX対応漢字プリンタ／PC-PR101／PC-PR201／NM-9300および各相等品

あのアスキーが出した、JIS第1水準漢字ROM内蔵、約4万語の充実した辞書を持った本格日本語ワープロ。

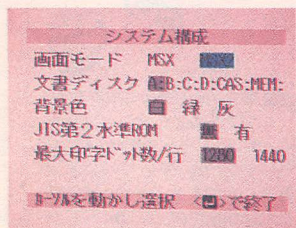
このMSX－Writeで目立つ点は、ワープロとして使えるだけでなく、日本語処理端末としてパソコン通信などに利用することができることだ。

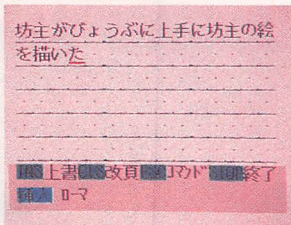
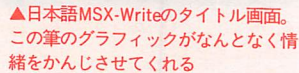
通信でメールを送ったり、チャッティング（画面上での会話）したりするときは、今までカタカナが主流だけれど、MSX－Writeを使えば、キーボードから直接漢字まじりの文章を送ることができる。

ただ、そういった使い方をするつもりがなくて、純粋にワープロとして見ると……。

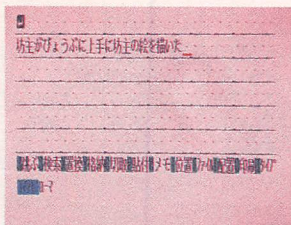
外字機能がないし、文字を大きくする倍角の機能もない。遊び的な機能が不足しているところがちょっとさびしい。

もちろん、文章を入力して変換するというワープロの基本的な機能に限れば、ほかのソフト以上のスピード、使いやすさがあるのだが……。

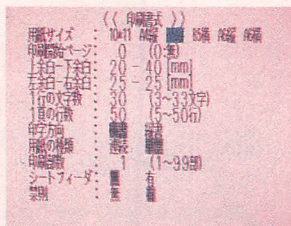
システム構成
画面モード　MSX　MSX2
文書ディスク　A:B:C:D:CAS:MEM:
背景色　白　緑　灰
JIS第２水準ROM　無　有
最大印字ドット数/行　1280　1440
カーソルを動かし選択　〈⏎〉で終了

▲まず文書作成に入るまえにシステム構成画面へ。MSXモード、MSX2モードなどを設定する

▲“ぼうずがびょうぶにじょうずにぼうずのえをかいた”と早口言葉を入力してみました

▲システム構成でMSXモードに設定すると15字×6行の、ちょっと大きめの文字に。これは表示能力のせい

▲変換して画面に現れた2という字はJIS第2水準漢字の意味。第2水準用の漢字ROMをつければOK

▲もっとはやく連文節変換してほしいときはTABキーで文節区切りをしておくと変換の効率がよくなってくる

▲MSX2モードにすると30字×6行の画面に。このほうが使いやすいけど、もちろんMSX2でなくちゃだめ

▲ふつうの画面時にESCキーを押すと、コマンドメニュー画面に移る。コマンドは従来のワープロソフトで使っている用語とちょっと違うけど機能的にはだいたい同じものがそろっている

▲レイアウト表示画面。ここで紙全体に対する文字の配置などを見きわめ、文章を中央寄せしたり、文と文のあいだに行を挿入したり、空白を入れたりすることができる

▲文書作成が終わったら印刷書式画面へ。ここでは用紙サイズ、印刷開始ページ、上余白、下余白、左余白、右余白、1行の文字数などいろいろと設定できるのだ

ファンコレ・レビュー

AIワープロにもあったけど連文節変換って便利ですか。

少なくとも早口言葉は連文節変換には向いてないみたい。“うらにわにはにわにわにはにわにわとりがいる”を変換させるとまず“浦庭に埴輪庭に埴輪鶏がいる”と変換したからな。直すのがたいへん。

それは例が悪いですよ。“となりのきゃくはよくかきくうきゃくだ”のほうが……。

なんだ、“隣の客は翼下記空客だ”になったじゃないか。

じゃ、“ぼうずがびょうぶにじょうずにびょうずにょ”……。

使い方をわすれても平気 キー操作一覧内蔵ソフト

日本語ワープロユニットEC-700

コナミ(☎03-264-5678)

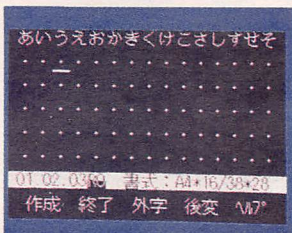
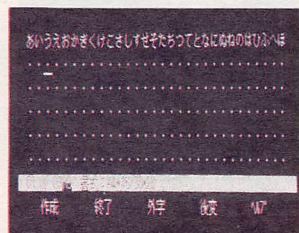
定価34,800円

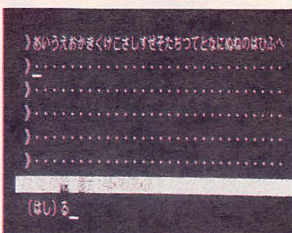
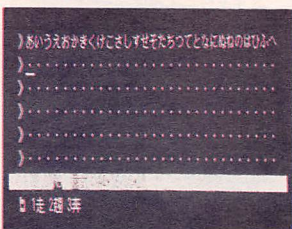
ROM(16K)

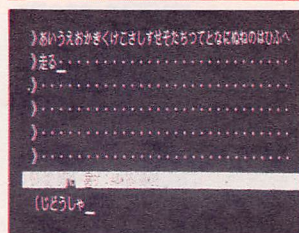
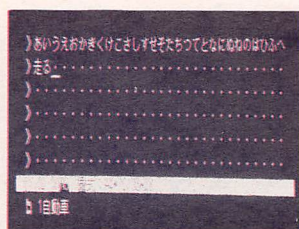
迷ったとき、わざわざマニュアルを取り出さなくても、この機能を使うと、キー操作の一覧表が出てくるのだ。なんでもないようだが、慣れるまではけっこうありがたい機能なのだ。

編集機能：削除／挿入／右寄せ／文字列移動／複写／センタリング／アンダーライン／罫線／半幅文字／倍幅文字／ユーザー辞書登録／縦横リピート／内蔵句／日常漢字呼び出し／タブ／タブ位置表示／レイアウト表示
辞書数：単漢字9474語／熟語3万2716語
外字：10文字まで作成可能
変換方式：熟語変換／単漢字変換
入力方式：かな入力／ローマ字入力
文書容量：最大約1万7千文字
漢字ROM：付属（JIS第2水準漢字616文字内蔵）
プリンタ：必要。適用機種＝MSX仕様で1行に1120ドット／1280ドット印字可能なもの

漢字ROMがついているうえ、JIS第2水準漢字もかなりサポートしてくれていたり、決まり文句が最初からいくつか入っていたりと使い勝手のよさそうなワープロソフトだが、ヘルプコマンドがちょっと光った。

文書の作成途中、キー操作に

▲最初"高解像度モードにしますか？"ときいてくる。F5（いいえ）を選択すると15文字表示になる

▲F4（はい）を選択すると30文字表示になる。ただし、これは、MSX2にのみ使える表示機能

単漢変換

▲漢字1字で送りかながある場合は漢字になる字をかっこでかこみ、そのあとにかなを打つ

▲単漢字はGRAPHキーで変換。該当する漢字があったら、その番号を選んで入力していく

熟語変換

▲熟語を変換する場合は、下の表示エリアに書きこんだあと、読みの前後をかっこでくくる

▲SELECTキーで熟語変換をおこなう。読みに対する熟語が表示エリアに表示されるので番号を押して確定

▲レイアウト画面表示。なんとなくグラフ用紙に似ている。1文字は1ドットで表示されている

▲外字作成機能を使って似顔絵をかいてみた（他のワーフロソフトでも同じだけど）。ええと、この顔は……

◀倍幅を使って文字を横に2倍に広げてみる。EC700の倍角機能はこれでせいいっぱい

▲ふとキー操作などを忘れてしまってもだいじょうぶ。ヘルプ機能がある

▲わざわざマニュアルを取り出さなくても2画面分のキー操作説明がある

ファンコレ・レビュー

わたし、単漢変換と熟語変換のキーを混同してよく間違えてしまいました。

ふうん。それはキミの頭が悪いんじゃなくて？

だって単漢がGRAPHキーで熟語がSELECTでよく似ているじゃないですか。

どこが似てるの。でも、確かにちょっと使いにくそう。

そのかわり、ヘルプコマンドはうれしかったですね。

逆にいうと操作法が複雑だからヘルプ機能が必要なのかも。

ふうむ、なかなか痛いところをつきますね。

フリーダムな気分で

ジョイレター2 文名人

日本ビクター(☎03-580-2861)

定価19,800円

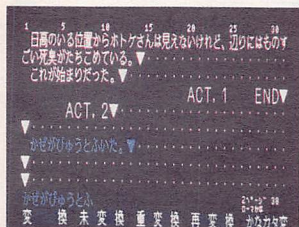
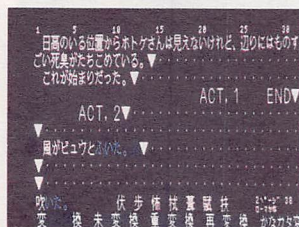
MSX2専用

1DD(VRAM64K)

編集機能：削除／行挿入／移動／複写etc.
辞書数：約3万6千語
外字：最大64字まで登録可能
変換方式：熟語変換
入力方式：かな入力／ローマ字入力／JISコード入力
文書容量：約4万字
漢字ROM：必要
プリンタ：必要。適用機種＝M-1024X／NM9400／TR-24／M-1009Xおよび各相等品

ディスク版のMSX2専用ワープロソフトだ。

ワープロ機能を見ているととくに目だった機能があるわけでもなく、平均的なソフトのようなのだが、変換、倍角などのキー操作がかんたんになっていて、覚えやすい。

たとえば、漢字に変換していく途中でついうっかり間違った変換をしてしまったとき、また同じものを打ち直さなくても再変換機能という便利な機能もある。ただし、このソフトを使うにはディスクドライブと漢字プリンタ、漢字ROMが必要。

▲入力した文字は緑色に光り、下の表示エリアには頭から8文字まで入る

▲F1キーで変換。求める漢字の候補が表示されたらRETURNで確定

▲横倍角と縦倍角を使って文字を4倍の大きさにまで拡大することができる

ファンコレ・レビュー

これ好きです。使いやすくって。キー操作がシンプルで。
ふうん、でも要漢字ROMでこの値段というのは……。
それにいつでも漢字やひらがなを再変換できるし、外字機能も使いやすい。
まあ、それなりのMSX2システムをそろえていればあとは使いやすさだね。
ええ、わたし、思わず小説を書いてしまいました。

バインダー式がユニーク

漢熟トマト

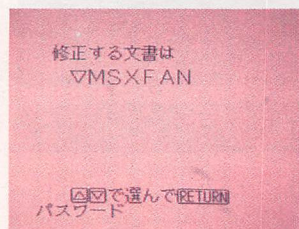
ソニー(☎03-448-3311)

定価19,800円

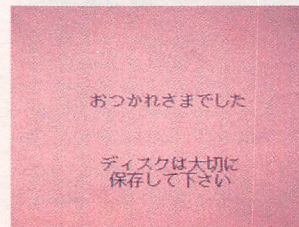
2DD(64K)

編集機能：削除／挿入／移動／複写／右寄せ／左寄せ／センタリング／守秘機能／etc.
辞書数：約3万5千語
外字：約650文字を登録可能
変換方式：熟語変換
入力方式：かな入力／ローマ字入力／16進入力／文字選択入力
文書容量：約1万4千文字
漢字ROM：必要
プリンタ：必要。適用機種＝PRN-T24他

ソニーのワープロソフトはほかに「ワードランド文Ｉ」(ディスク版)「ワードランド文II」(ROM版)が以前から発売されており、この「漢熟トマト」はそれらのバージョンアップ版のようなもの。

マニュアルがバインダー式で楽しそうだし、名前もおもしろいが、ワープロそのものとしてはちょっと重たい。キー入力に対する反応をよくしてほしい。

▲ソニー独自の守秘機能がこれ。パスワードがわからないと保存文書のなかが見られないので秘密文書が作れる

▲30字×15行の画面。舌をかまずに入力することができたかな？

▲スペースキーで変換。RETURNで確定していきながら文章を作成

▲文書作成終了後にはこんな画面が。この気配りはなんとなくホッとする

ファンコレ・レビュー

スクロールがほかのソフトに比べておそいね。それに画面の色がどういうわけか見にくい。
まあ、色はMSXの初期画面の色にすることもできますが。
バインダー式のマニュアルがなんとなくうれしいけど、じつはこれもちょっと使いづらそう。
ただ、守秘機能はこのソフトだけです。どうしても秘密を守りながら文書を作りたいという人にはいいかもしれませんね。

恐怖のワープロ用語集(コレクション)

ワープロ機能を表す代表的な用語を集めてみた。これだけ知っていれば、ワープロソフトを選ぶときも、使いはじめるときもとまどわないはず。

文節変換 現在のワープロではごくふつうになった変換方式のひとつ。文節とは、「しつこい／人は／嫌いです」というふうな文章の区切りで、それひとつでも意味がわかるようなもの。これを「しつ／こい／人／は嫌／い／です」などと切ると文章が息切れしているだけになる。ぼのぼののおとうさんじゃないったら。

連文節変換 「しつこいひとはきらいです」と入力して、「しつこい人は嫌いです」と変換するように、いくつもの文節をまとめて変換してしまう便利な変換方式のこと。ただ、現在の連文節変換はあまり便利ではない。かんたんな文章や決まりきった文章はきちんと変換してくれるが、ちょっと情緒のある文章になると、一発では変換してくれないため、かえって操作しにくいことが多い（このことを「浦庭に埴輪現象」という）。ただし、連文節変換の機能のあるソフトは同時にただの文節変換ももちろんできるので、場合に応じて使いわけていけば連文節変換も便利だろう。

単漢字変換 単漢変換ともいう。漢字をひとつひとつ変換していく方式。以前はこちらのほうが主流だった。

熟語変換 単漢変換と文節変換の中間的存在。文節変換なら「嫌いです」をいっぺんに変換できるが、熟語変換は「嫌い」だけでしか変換できない。

外字 もともとは規格外の字のことだが、ワープロでは用意された文字以外の字のことを指す。ユーザー登録パターンなどということもある。要するに、ユーザーが作ったオリジナルの文字のこと。

定形句 きまった文句に読みなどをつけてかんたんに入力できるようにしているもの。たとえば「拝啓、陽春の候……」というような文章に“はい”と読みをつけておき、次からは“はい”と入力すれば「拝啓、陽春の候……」という文章が出てくるようにすると楽。この場合、「拝啓、陽春の候……」のような文句を定形句といい、“はい”という読みをつけることを定形句登録という。ただし、このいい方が別にスタンダードなわけではなく、ソフトによって、単語登録とか、熟語登録とか、語録とか、ユーザー辞書登録とか、適当に名前をつけている。

ページ 雑誌や本のページとほとんど同じ意味だと考えていい。ワープロの文書はいずれはプリントアウトされることを前提にしていて、作成するときから、紙何枚に印刷するかを想定している。この紙1枚が1ページにあたる。作成する文書の都合のいいように1ページの行数を設定できるのがふつう。

レイアウト表示 レイアウトとは、文字の配置のことで、レイアウト表示とは、1ページのなかで文字がどのように配置されているかを表示する機能。ふつうディスプレイの解像度やソフトの出来などの問題で、1画面に表示できる字数はあまり多くない。そのため、文字の配置だけをドットなどで表す機能が必要になった。

右寄せ 文字を右に寄せること。たとえば、
こんなふうに。

センタリング 文字を中央にそろえること。たとえば、
こんなふうに。
中央、中央寄せともいう。

上下付添字 添字とは、文字どおり添えられる文字で、たとえばH_2Oの$_2$。上についているのが上付添字、下についているのが下付添字。この機能のあるワープロソフトはあまり多くない。

全角 ふつうの文字の大きさのこと。

倍角 ふつうの文字の2倍の文字。とくに横2倍の文字を横倍角、縦2倍の文字を縦倍角ということもある。

自由倍角 自由に縦横の倍率を設定できる機能。この機能があるワープロソフトはあまり多くない。

半角 ふつうの文字の半分の文字のこと。半幅ともいう。

罫線 表などに使われる線のこと。

検索 ある文字がその文書のどこにあるかを自動的に探す機能。この機能があると、探したい言葉を入力してその言葉のある位置にカーソルを跳ばすことができ、文書の見直しに便利。

置換 検索して探した単語を、ついでに何か別のものに置き換えてしまう機能。

複写 ある部分をコピーして別の場所に同じものを入れること。

移動 文章の移動。文章の途中にある部分を別の場所に移動するときはいくつかのことがいっぺんに行われる。まず、その部分を切り離し、その部分があったところをつめてずらす。次に部分を移動する場所をあけて、移す。この機能があると文章の修正がしやすいが、処理が難しいため、ワープロソフトすべてに備わっているわけではない。

タブ 画面上で、カーソルを効率的に移動させるため設定されるもの。ある桁位置にタブを設定すると、次からはタブキーを押すだけでその桁位置に移動する。

デシマルタブ タブの数値版。タブキーなどでデシマルタブに跳ぶと、そこで打ちこんだ数字は右側がそろい、何行にもわたって桁あわせをした数値が入力できる。

マージン もともとは余白のこと。ワープロでは、画面の1行に打ちこめる文字数をあらかじめ決めていることが多く、そのため打ちこめない左右のあまりのことをマージンと呼び、特別扱いすることが多い。

インデント 字下げのこと。ワープロでは、ある行以降は何文字分か下げてプリントアウトするように設定する機能や制御記号をインデントという。

ローマ字入力 ローマ字かな入力ということもある。かなキーをおぼえるのはたいへんなうえに使いにくいので、かなのかわりにローマ字で入力する方式。ローマ字で入力していくと、そのたびにかなに自動的に変換されて画面に表示されていく。

べーしっくシアター

BASIC練習中のプログラマ予備軍の諸君、ごきげんよう。今回は、PCG定義のなんたるかを詳しく話すのと一緒に、前回やった"特殊なFORループ"を使ったゲームを2本紹介し、使い方を完璧にマスターしてもらいたいと思うのだった！

■CAST
ザ・ストップ
(MEANING OF LIFE)
ザ・ストップ　うず巻きバージョン
(MEANING OF DEATH)
監督：NOP CHASER
演出：東芝クンと日立クン
脚本：NOP CHASER
原作：Kすけ・YOSHIZAWA

スペースキーを押すまで伸び続ける"⇧"のループ

```
FOR K=0 TO 1:K=0:NEXT
```

これは特殊なループの基本となる永久(いつまでたっても終わらない)ループだ。

ループが終わらない理由をFORループの性質から探ってみよう。

FORループの制御変数(このプログラムでは変数K)には、NEXTを実行するときに対応するFORのステップ数("STEP n"のnの値、ここでは1)が加算される。

そうして、FORの終値("TO n"のnの値)以下だったときはループを続け、終値より大きかったときはループを終わらせるのだ(もちろん、ステップ数がマイナスの場合は判断する条件が逆になり、以上だったときにループを続け、より小さかったときにループを終わらせる)。

つまり、NEXTを実行する前に、制御変数に終値未満の値を入れてしまえば、そのループは終わらないわけだ。

この特性を応用すると、便利なループが作れるのだ。

```
FOR I=0 TO 1:I=STICK(0):NEXT
```

これはカーソルキーが押されるまで回り続けるループ。FORループの特性がうまく活用されている。

ループ中で使っているSTICK関数の値は、カーソルキーが押されていないときは0、押されているときはその状態に応じて1〜8になる。

このループの場合、ループ変数の終値が1で、STICK関数の値が制御変数に入るのだから、カーソルキーが押されるまでループが終わらないのだ。

同じようなパターンで、FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT(スペースキーが押されるまで回り続ける)とか、FOR I=0 TO 1:I=-(INKEY$<>""):NEXT(何かキーが押されるまで回り続ける)といった、ゲームでよく使う入力待ちのループが作れるのだ。

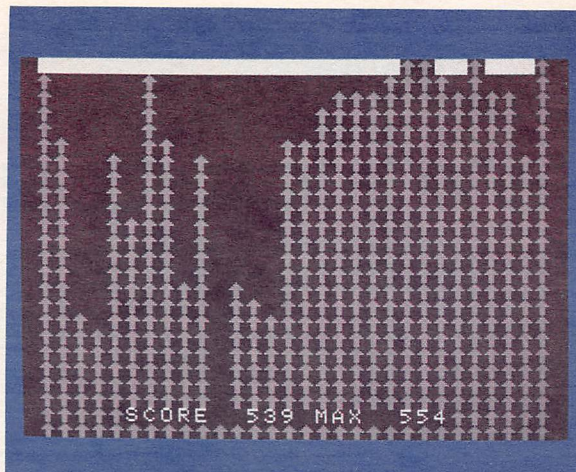
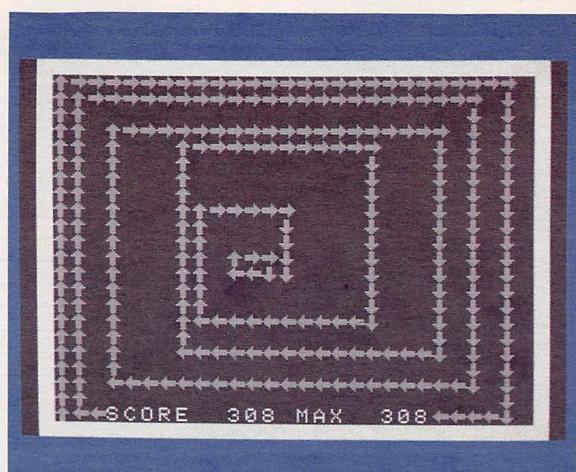
```
FOR J=0 TO 1:~:J=-(INKEY$=" " OR Y<0):NEXT
```

これは、終了条件に複数の要素を持たせたループだ。

ザ・ストップでは、スペースキーが押される(INKEY$=" ")か、Y座標がマイナスになる(Y<0)まで"⇧"を上に向かって生やすのに使っている。

INKEY$=" "という式の値はスペースキーが押されたときに-1、それ以外では0になり、Y<0はYの値が0より小さいときに-1、それ以外では0になる。

この-1と0を真理値といい、条件の成否を値で示しているのだ。条件式(IF文の条件部分など)の結果はこのように数値になる。たとえば、
PRINT 0=0
とすれば-1と表示されるし、
PRINT 1=0
とすれば0と表示されるのだ。

また、2つの条件式の間にあるORは、いくつかの条件のうちどれかひとつを満たしていればOKと判断したいときに条件式をつなぐ記号だ。

◀ザ・ストップ（ミーニング・オブ・ライフ）のゲーム画面。⇧の列を何にたとえても、人生の意味を雄弁に物語っている。編集部ハイスコアは監督の7－5点！

◀ザ・ストップ　うず巻きバージョン（ミーニング・オブ・デス）のゲーム画面。先にある死を見つめながらも、矢印は生え続ける。生あるものの宿命なのだ！

■ザ・ストップ（MEANING OF LIFE）

```
1 SCREEN1:KEYOFF:COLOR15,4,7:WIDTH30:S$=
"SCORE #### MAX ####":C=8192:A$=CHR$(16)
+"8¦"+CHR$(254)+"8888":FORI=0TO7:VPOKEAS
C("a")*8+I,ASC(MID$(A$,I+1,1)):NEXT:VPOK
EC+ASC("~")¥8,&HBB:VPOKEC+ASC("a")¥8,&HE
4:H=0:FORK=0TO1:FORI=0TO1:I=STICK(0)
2 NEXT:K=0:S=0:CLS:PRINTSTRING$(30,126):
LOCATE5,22:FORX=0TO29:Y=24:BEEP:A$=INKEY
$:FORJ=0TO1:Y=Y-1:VPOKEY*32+X+&H1801,ASC
("a"):S=S+1:J=-(INKEY$=" "ORY<0):NEXT:IF
Y>=0THENNEXTELSEX=31:BEEP:NEXT
3 H=H-(H<S)*(S-H):PRINTUSINGS$;S;H:NEXT
```

⬆上から3行目4文字目にある8の隣りの記号は“!”ではなく、“¦”です。SHIFT＋¥で表示されます。

■ザ・ストップ　うず巻きバージョン（MEANING OF DEATH）

```
1 SCREEN1:KEYOFF:COLOR15,4,7:WIDTH32:S$=
"SCORE #### MAX ####":M$=" "+STRING$(30,
"~"):C=8192:FORI=0TO31:READD$:VPOKEASC("
a")*8+I,VAL("&H"+D$):NEXT:VPOKEC+ASC("~"
)¥8,&HBB:VPOKEC+ASC("a")¥8,&HE4:H=0:FORI
=0TO3:READD(I):DD(I)=97+I:NEXT
2 FORK=0TO1:FORI=0TO1:I=STICK(0):I$=INKE
Y$:NEXT:K=0:S=0:D=0:CLS:PRINTM$
3 FORY=1TO22:PRINT" ~"SPC(28)"~":NEXT:PR
INTM$;:LOCATE5,22:A=738+&H1800:FORV=0TO1
:BEEP:FORJ=0TO1:FORW=0TO5:NEXT:A=A+D(D):
F=VPEEK(A):VPOKEA,DD(D):S=S+1:J=-(INKEY$
=" "ORF<>32):NEXT:IFF=32THEND=(D+1)MOD4:
V=0:NEXTELSEV=1:BEEP:NEXT
4 H=H-(H<S)*(S-H):PRINTUSINGS$;S;H:NEXT
5 DATA10,38,7C,FE,38,38,38,38
6 DATA08,0C,FE,FF,FE,0C,08,00
7 DATA38,38,38,38,FE,7C,38,10
8 DATA10,30,7F,FF,7F,30,10,00
9 DATA-32,1,32,-1
```

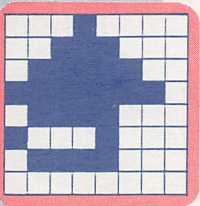
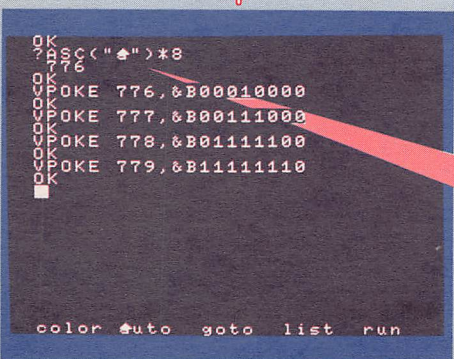
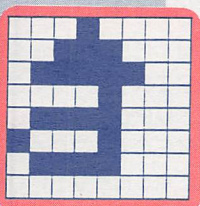
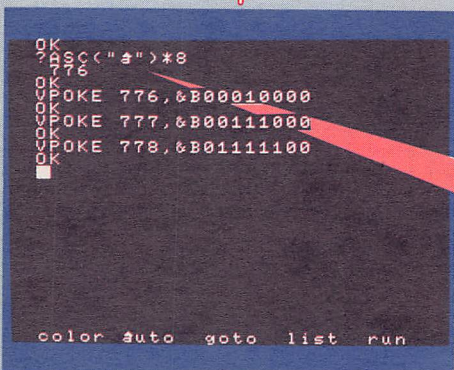
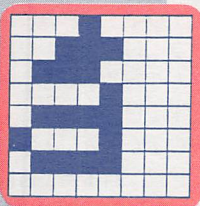
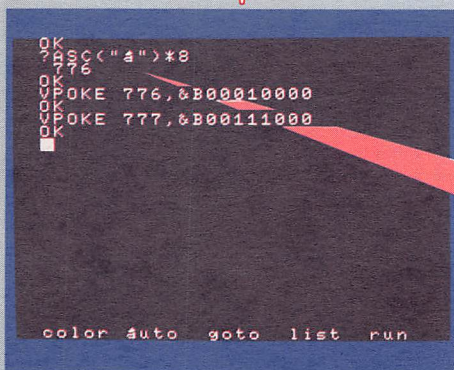
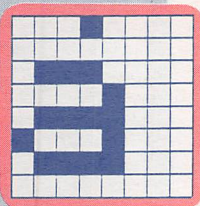
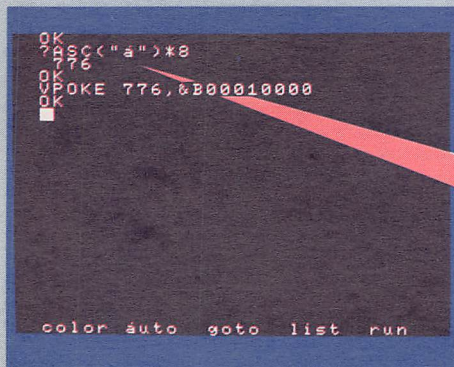
HOW TO PLAY（あそびかた）

上の写真を見ただけでも内容がわかってしまうくらい単純なゲームだ。

ゲームスタートは両方ともカーソルキー。どれでもいいから押すと始まる。

ザ・ストップは、下からどんどん生えてくる“⇧”が、上のほうにあるクリーム色のラインを越えないうちに、スペースキーを押して“⇧”が生えるのを次の桁に移していく。一番右の桁の一番上までいくか、“⇧”がラインを越えてしまったときにゲームオーバーになる。

そして、ゲームオーバー時に画面に表示されている“⇧”の数がスコアで、ラインを越えてしまったときは＋1される。ちなみに、パーフェクトで721点（最後の桁でラインを越えさせる）だ。

うず巻きバージョンは、矢印がラインや矢印自身にぶつかるとゲームオーバーで、ゲームオーバー時に表示されている矢印の数に、ラインにぶつかったときは0、矢印自身のときは＋1（矢印が矢印を1個消すため）した値がスコアになる。

"a"が"⇧"になってしまう

ここでは、ゲームなどに必ずといっていいほど使われているPCG定義の方法を、順を追って解説する。

見開きの左右にズラズラと並んでいるのは、"a"という文字が"⇧"に変わっていく過程の、画面写真とパターンの拡大図だ。

パターンを入れるアドレスを調べる

PCG定義をしたいときは、まず最初にパターンを定義するキャラクタを決める。

ここでは"a"を選んだのだが、どのキャラクタにするのかは自由に決められるので、自分の好きなキャラクタを選べばよい。ただし、英大文字や数字はスコアの表示などに使う可能性があるので、英小文字やカナにするとよい。

キャラクタを選んだら、そのキャラクタのパターンが入っているVRAMのパターンジェネレータテーブルのアドレスを調べる。写真の

PRINT ASC("a")＊8

の部分だ。

パターンジェネレータテーブルのある場所はスクリーンモード("SCREEN n"のnの値)によってコロコロ変わるのだが、ゲームなどでよく使われるSCREEN 1のときは、ベースアドレス(キャラクタコードが0のキャラクタのパターンを入れ始めるアドレス)が0なので、選んだキャラクタのキャラクタコードを8倍すればパターンを入れ始めるアドレスになるのだ。

ちなみに、パターンジェネレータテーブルのベースアドレスは、BASE(n)という特殊な配列変数にいつでも入っる。各スクリーンモードとnの値の関係は、

SCREEN 0……………2
SCREEN 1……………7
SCREEN 2……………12
SCREEN 3……………17

となっているのだ。

パターンデータはVPOKEで入れる

パターンを入れるアドレスが決まったら、パターンデータを入れる。

ここでは"⇧"の形を定義するのだ。パターンデータは形を紙にかき、計算して作っていることが多いようだが、ここでは形を頭の中に描きながら直接作ってしまう。

こんなときに便利なのは、2進数を表す&Bという記号で、この記号を頭につけてから、ドットを置きたいところを1、置かないところを0として横に8個並べればパターンデータの1ライン分になる。

パターンの定義には、VPOKEを使う。

VPOKE 〈アドレス〉,〈データ〉

としていくのだ。〈アドレス〉はVPOKEを1回するごと

VRAMの不思議

に＋1すればいい。

実際に1回目のVPOKEをしてみるとわかるだろうが、パターンの図のように、“a”の上にドットがひとつ置かれる。これは、すでに“a”のパターンが入っているところに、重ねて“⇧”のパターンを入れ始めているからだ。

キャラクタ1個にVPOKEを8回

パターンの1ライン目の1ドットが定義できたので、(アドレス)を＋1して2ライン目以降をVPOKEする。だんだんと“a”の形が“⇧”になっていき、8ライン目までVPOKEすると、頭に描いていた“⇧”の形が完成するのだ。

プログラム中でのPCG定義の仕方

パターンジェネレータテーブルにVPOKEすると、PCG定義できることがわかった。次なるステップは、プログラムでのPCG定義だ。

プログラムでのPCG定義は、大きく分けて2つのやり方がある。

ひとつはザ・ストップのような、パターンデータを文字の並びとして持つタイプで、プログラム的にわかりづらくなるが、かなり短いプログラムで定義できるため、1画面プログラムに多く見られる。

もうひとつは、うず巻きバージョンでやっているような、パターンデータをDATAとして持つタイプで、いくつかのパターンを一度に定義するときに使われる(うず巻きバージョンでは4つのパターンを定義している。パターンデータは9～13行)。

最後に、自分流のPCG定義プログラムを作るときの糧となるように、ザ・ストップとうず巻きバージョンでのPCG定義部分の解説をしておこう。

ザ・ストップでは1行のA$=CHR$(16)+～：FORI=0TO7：VPOKEASC(“a”)＊8＋I，ASC(MID$(A$，I＋1，1))～でPCG定義している。

パターンデータを持っている変数A$の内容を見ると、最初の文字がCHR$(16)になっている。この16は、“⇧”の1ライン目のパターンデータ、&B00010000を10進数で表した値だ。

このように、変数A$にパターンデータをキャラクタコードに持つ文字を入れておき、それをFORループとMID$で1文字分ずつパターンデータに変換し、VPOKEしているわけだ。

うず巻きバージョンでは、FORI=0TO31：READA$：VPOKE～でPCG定義している。

こちらは5～8行のDATAに16進数で置かれているパターンデータを、READで読み、10進数に変換後VPOKEしているのだ。

クルクル内側に入っていく仕組み

ザ・ストップでは"⇧"が上に向かって生えていくだけなので、その仕組みがわかりやすいのだが、うず巻きバージョンのほうは、なぜか"⇧⇨⇩⇦"なんていう4種類の矢印が、向いている方向に生えていくのだ。

ここでは、うず巻き状に矢印を生やす仕組みを考えてみよう。

方向を数字として表現すると……

うず巻きバージョンでは、スペースキーが押されるごとに、進む方向を時計回りに90度ずつ回している。

これを矢印の向きで追うと、①上向き、②右向き、③下向き、④左向き、⑤上向き、⑥右向き……のようになる。つまり、①から④の繰り返しになっているわけだ。

この繰り返しをプログラムでどのように表現しているのだろう？

61ページのうず巻きバージョンのリストを見ると、Dという変数が使われている。D(n)という配列も使われているが、これと変数Dは別物なので気をつけるように。

この変数Dが①から④の矢印の向きと進む方向を管理しているのだ。

では、管理の仕方をリストで追ってみよう。

まず、61ページのうず巻きバージョンの3行のIF〜のあとにある

D=(D+1)MOD4

を、スペースキーが押されるごとに実行している。ここで使っているMODは、MODの左にある値を右にある値で割ったときの余りを計算する記号で、DにD+1を4で割ったときの余りを入れる(つまり0→1→2→3→0→1→……。というような値をDに入れているわけ)。

そして、この変数Dの値を、次の矢印の位置を計算する値が入っている配列D(n)と、変数Dの示す方向に対応する矢印のキャラクタコードが入っている配列DD(n)のnに入れ、矢印の現在位置を示す変数AにD(D)の値を加えたところに、DD(D)のキャラクタを表示すると、矢印がクルクルと内側に入っていくようになるのだ。

方向を0〜3の値として管理することによって、短いプログラムで複雑なことができるのだ。

キャラクタ表示もVPOKEが便利

61ページのリストをもう一度よく見ると、どこにも矢印を表示しているPRINTがないのに気づく。また、次の矢印を表示する位置を計算するときにつかう配列D(n)の内容をみると(61ページのリストの9行のデータ)、

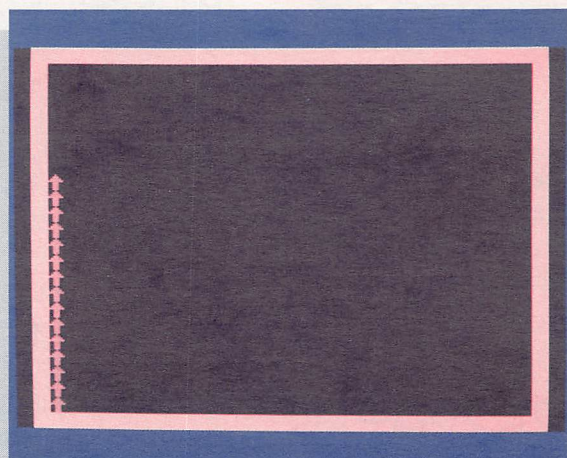
−32，1，32，−1

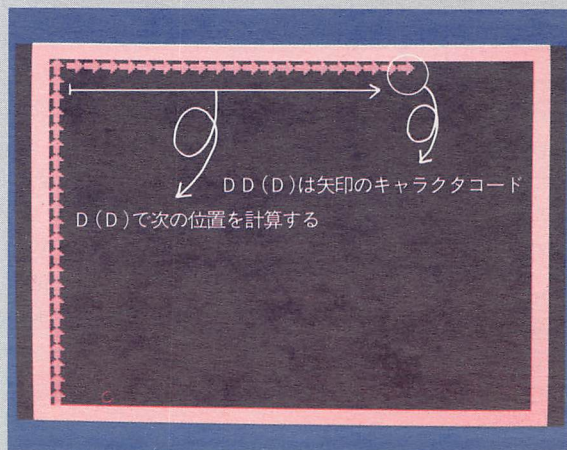
となっている。これではLOCATEで座標を指定するのには使えない。では、どうやって矢印を表示しているのだろう？

じつは、矢印の表示もVPOKEで、今度はVRAMのパターン名称テーブルを使っているのだ。

パターン名称テーブルのベースアドレスも、パターンジェネレータテーブルのときと同じように、スクリーンモードによって変わる。こちらもBASE(n)に入っていて、

SCREEN 0 …………0
SCREEN 1……………5
SCREEN 2……………10
SCREEN 3……………15

となっている(右端の値はn)。? HEX$(BASE(5))で確認すると、スクリーンモード1でのベースアドレスは&H1800だとわかる。

▲ゲームが始まると"⇧"は上に向かって生えだす。ラインにぶつからないうちにスペースキーを押すと……。

スペースキーを押すと…

▲90度向きを変える。このときに変数Dの値が変わり、変数Dの値により、次の位置を計算する値や矢印のキャラクタが変わるのだ！

61ページのリストの、ザ・ストップでは2行のVPOKEのアドレスのところ(ここではWIDTHが30に設定されているために+1されて&H1801になっている)、うず巻きバージョンでは3行にあるVPOKEするアドレスを示す変数Aのところにある値だ。

で、パターン名称テーブルというところは、画面に表示されているキャラクタの情報がすべて入っている配列のようになっている。

画面とどのようにつながっているのかというと、LOCATE 0, 0に表示されているキャラクタのキャラクタコードがパターン名称テーブルのベースアドレスに置かれ、LOCATE 1, 0はベースアドレス+1、このパターンがLOCATE 31, 0まで続き、LOCATE 0, 1のキャラクタのキャラクタコードはベースアドレス+32のところに入っているのだ。つまり、LOCATE X, Yのアドレスは、

Y*32+X+&H1800

となるのだ。

ただし、パターン名称テーブルは表示されている画面と1対1に対応しているため、LOCATEで指定する座標との関係が、WIDTHの設定によって変わってしまう。

WIDTHの設定を狭くするほど、画面の両端にPRINTではキャラクタが表示されないスペースができ、同じLOCATE座標の表示位置は画面の内側にずれていくのだが、パターン名称テーブルのベースアドレスは変化しないのだ。

つまり、たとえばWIDTHが30に設定されているときのLOCATE 0, 0の位置は、パターン名称テーブルのベースアドレス+1になるのだ。

また、VPOKEで画面にキャラクタが表示できる以上、VPOKEの逆のVPEEKで画面に表示されているキャラクタのキャラクタコードを調べられる。うず巻きバージョンで使っているので研究してみるといいだろう。

史上最短だと思うハイスコア計算

最後に、この2本のプログラムのテクニック的なウリとして、とても短くまとめられたハイスコア計算がある。

ザ・ストップの3行、うず巻きバージョンの4行にある

H=H-(H<S)*(S-H)

がハイスコア計算で、変数Hにハイスコア、変数Sにスコアが入っているのだ。

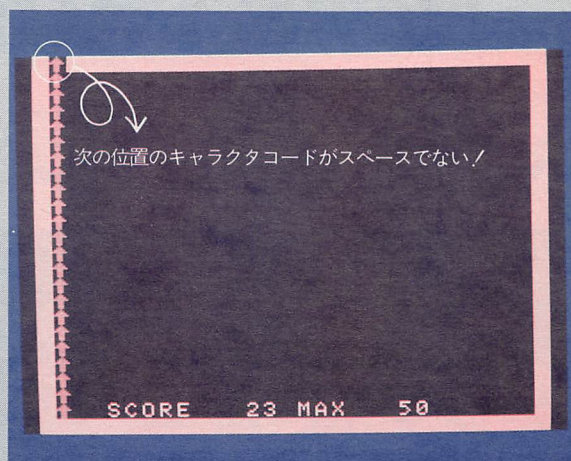
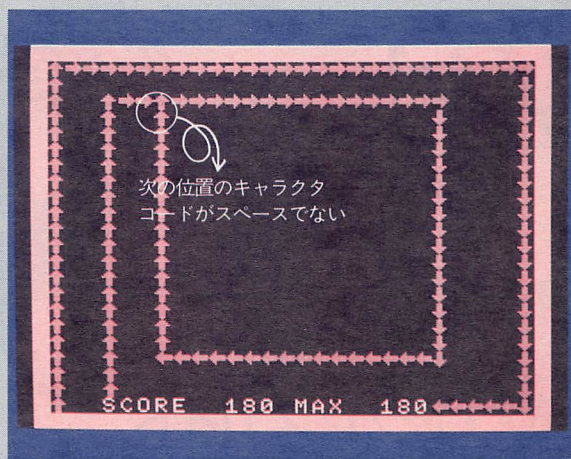
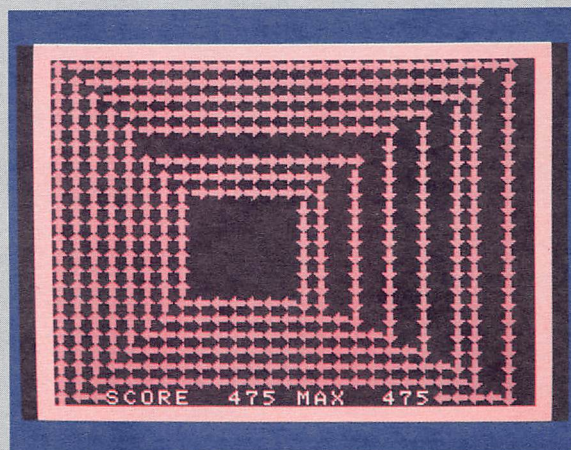
ちょっと見には何をやっているのかわかりづらいが、特殊なループのところで話した真理値が使われていることに気づくと、理解できる。

(H<S)

の部分が、ハイスコアよりもスコアが大きかったときに−1、それ以外では0になり、−1だったときに、

(S−H)

つまり、スコアとハイスコアの差がハイスコアに加えられるという仕組みなのだ。

このハイスコア計算は、変数名などを代えるだけでどんなゲームにも対応できる。

▲スペースキーを押さないでいると、矢印はラインにぶつかってゲームオーバーになる。矢印が生えるところがスペースでないからだ！

▲すでに生えている矢印にぶつかってもゲームオーバーになる。これも矢印が生えるところがスペースではなかったせいだ！

▲最後に編集部ハイスコアが出たときの画面。このくらいのスコアを出すには、驚異的な動態視力と反射神経、そして集中力が必要！

THE LINKS PAGE

＊ テストせつぞ゛くちゅう ＊

KONAMI NETWORK

1 コナミ ゲーム ライブラリー
2 コナミ ゲームマニュアル
3 コナミ インフォメーション
4 コナミ ネットワークゲーム

F1=OK ＊＊＊ BACK END No.

目がはなせコナミ・ネット

リンクスでは、コナミのゲームが通信を使って安く購入できるし、『魔城伝説』のハイスコア大会もやっているんだぜ。

まず正会員になろう！

前回はゲームプラザについて紹介したけど、その中で、「コナミ・ネットワークは正会員でないと利用できない」て書いたよね。今回はコナミ・ネットワークにアクセスするための正会員になる方法を詳しく報告しよう。

リンクスのNGA(ネットワーク・ゲーム・アダプター)を買うと、買った人は自動的にリンクスのジュニア会員となるよね。ジュニア会員は、もちろんリンクスにアクセスできるし、MSX・FAN・NETも利用してもらえるのだけど、ある部分だけ有料のコーナーがあって、そこへは入れないようになっているんだ。それがコナミ・ネットワークだったり、株式の情報部分だったりするんだ。ただで全部利用するなんてムシがよすぎるもんね。

さて、正会員になる方法はというと、NGAを買ってからリンクスに電話か、はがきで連絡すると正会員になるための申し込み用紙や、銀行振替のための用紙が送られてくる。その用紙に必要事項を書き込んで、入会金2000円、年会費3000円を合わせて支払えば、即入会できる。

めでたく正会員になれればコナミ・ネットワークにアクセスできるし、MSX・FAN・NETのファンダムのプログラム・ダウンロードのサービスも受けられるようになるんだ。気になるアクセスの料金のほうは、1分40円。1か月約4000〜5000円ぐらい使う感じかな。

遊・アクセスガイド

日程	内容
4/7 ↓ 12	●『A1グランプリ』クイズ 『A1グランプリ in アメリカ』の参加者を対象としたクイズ大会。どんな問題が出るのかな。ゲームをするまえにまず勉強しなくっちゃね。
4/10 ↓ 19	●フキダシ・コンテスト<No.4> CGにセリフをつけて遊ぼう。発表は4/22。
4/13 ↓ 21	●『A1グランプリ in アメリカ』イメージ・ギャルコンテスト CGキャラクタの女の子の人気コンテスト。キミはどの子がお気に入りなのかな。投票待ってま〜す！
4/24 ↓ 26	●第3回『A1グランプリ in アメリカ』グランプリ戦 前回参加しなかった人は、この機会にどんどん参加しよう。はたしてキミは何位かな？
4/29	●『A1グランプリ in アメリカ』チャンピオン大会 グランプリ戦通過者による大会、20時スタート予定。

ないぞ!
ワーク

コナミのゲームは楽しいのだ

ゲームプラザのコーナーで好評のゲームのダウンロードはもちろん、コナミ・ネットワークでもダウンロードのサービスをしている。右の一覧表を見てほしい。『けっきょく南極大冒険』や『ハイパーオリンピック』『ピンポン』など、そうそうたるゲームが顔をそろえている。この他に『A1グランプリ in アメリカ』のような通信を使ってでしか遊べない新ジャンルのオリジナルゲームもどんどん企画されているようだ。どんなゲームができるのかとても楽しみだね。

さて、ダウンロードの価格は定価の40〜60%OFFというれしい安さだ。現在では22種類のゲームがそろっているが、期間を限って『魔城伝説』や『A1グランプリ』など一覧表にないゲームのサービスもしている。『魔城伝説』がネットワークゲーム参加料込みで3000円、『A1グランプリ』がやはり参加料込みで2000円だ。

「コナミ・ネットワーク」ゲーム一覧表

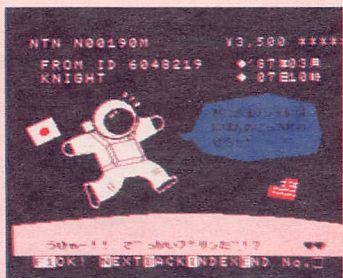
ゲーム名	市販価格	MSX RAM	リンクス価格
イーガー皇帝の逆襲	4,800	64	3,000
グーニーズ	4,800	64	3,000
ロードファイター	4,800	32	3,000
コナミ ハイパーラリー	4,800	32	3,000
けっきょく南極大冒険	4,800	32	2,000
サーカスチャーリー	4,800	32	2,000
わんぱくアスレチック	4,800	32	1,000
ビデオハスラー	4,500	32	1,000
コナミのピンポン	4,800	32	2,000
コナミのサッカー	4,800	32	3,000
ハイパースポーツ1	4,800	32	2,000
ハイパースポーツ2	4,800	32	2,000
ハイパースポーツ3	4,800	64	2,000
モピレンジャー	4,800	32	2,000
ピポルス	4,800	32	2,000
スーパーコブラ	4,000	32	1,000
イーアルカンフー	4,800	32	3,000
王家の谷	4,800	32	3,000
スカイジャガー	4,800	32	2,000
ぽんぽこパン	4,800	32	2,000
もん太君の いち・に・さんすう	4,800	32	1,000
マジカルツリー	4,800	32	2,000

『魔城伝説』ゲーム大会

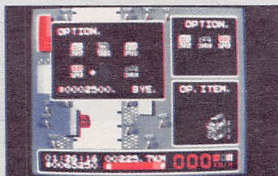
去年の暮れからリンクスではコナミのゲームを使ったハイスコア大会を行っている。ちなみに3月に行われた2度の大会で、『魔城伝説』のハイスコア記録は、NONさんの他に、99万9999点を3人の人が出している。リンクスの会員の人は、どうやらゲーム好きが多いらしいね。

▲『魔城伝説』でゲーム大会だ

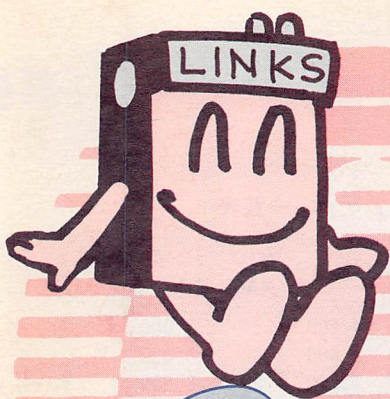
フキダシ・コンテスト発表

▶写真ではわかんないけど、地面はほんとうにプリン色している!

このコンテストはリンクスのほうで用意したCGのフキダシにセリフを入れるというものだ。この作品の他合計で2名にステキな賞品が贈られた。

ゲーム道場 A1グランプリ

好評のNG『A1グランプリ in アメリカ』のゲームのウルテクについてアドバイスしよう。その①アクシデントを避けるには途中にかならず隠されているヒントを見つけること。その②ガス欠にならないためにはスロットマシンでお金をかせいでしまおう。

▲ただ進めばいいってもんじゃない。途中にいろんなことが起こる

問い合わせ☎075-211-3441 日本テレネットまで

MSX・FAN 5月号 NGA 応募券

THE LINKS MSX・FAN・NET

もう アクセスしてくれたかな？

『MSXファン』専用のネットをリンクスに開設して、約1か月。まだまだ試行錯誤のつづくネットだけど、みなさんかわいがってね！

さっそくですが、「ファンダムのプログラムを打ち込むのが、めんどうな人のために編集部ではネットを通じてダウンロードのサービスをしている」と前回説明したときに、ディスクにもセーブできるように書いたのだけど、じつはカセットにしかできないのだ。それと補足としてダウンロードの料金は無料だけど、リンクスの正会員でないとダウンロードできない。ダサイと言わずに、よろしくかわいがってチョーダイ！

ということで気になっていたことは先にすませて、今回の本題に入ります。えーっと今回は右にあるようにネットの新作情報について紹介しよう。このコーナーは、みんなの気になるゲームの発売予定の情報を約1か月先までにかぎって提供している。原則として1か月ごとに書き換えているけど、予定の変更が分かった時点で情報を新しくしている。つまり、中身の変更は雑誌より早いわけ。ある意味でCOMING SOONで掲載するゲームが先に分かってしまうのだ。

さて、ネットの中にはこの他にもいろいろな企画がいっぱい。実際にアクセスして、楽しんでね。

これが実際のNETだ

リンクスの中にゲームプラザがあって、その中にMSX・FAN・NETがある。簡単なアンケートに答えてもらえば、無料でアクセスできる。右の写真は新作情報だ。

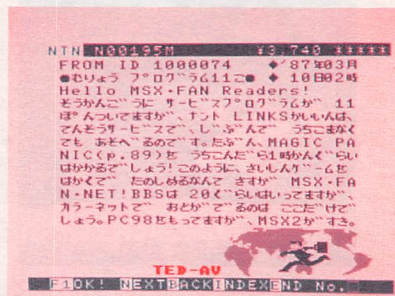
◀▲MSX・FAN・NETです。ヨロシク！

めいおう星通信

このコーナーはリンクスの会員の人と、読者を結ぼうというものだ。通信というのはリアルタイムだけど、雑誌を仲介にすると、これがまたはてしなく時間がかかる。まるで、地球と冥王星の間ぐらいかかってしまう。でも、そんな擬似通信もあっていいんじゃないかな、と編集部は考えたのだ。というわけで、今回もリンクスの会員の人からのメッセージを掲載しよう。読者の人はリンクスの人に負けないように積極的に返事を書こう。通信に対する質問でも、意見でも何でも待ってるぜ。

```
MFN N00203M              ¥3,740 *****
FROM ID 2000768        ◆'87年03月
こうへ゛の、おざ゛きくんで゛す。  ◆ 11日14時
MSX-FANど゛くしゃのみなさん、たいへん、おまた
せ、いたしました。こうへ゛のおざ゛きくんで゛す。
THE LINKSは、とっても、すば゛らしいところで
゛す。なんといっても、ゲ゛ームマシーンに、なってしま
っている MSX,MSX2 を、ツウシンタンマツ と
して、リョウ で゛きるので゛すから。さぁ、あなたの、
いえ で゛、ゲ゛ームマシーン に、なりかけている、
MSX,MSX2 を、ふっかつのじ゛ゅもん(モテ゛ム
)で゛、ふっかつ、させましょう。
このメールを、よまれたかた、ゴ゛イケン、カンソウを、
オマチしております。
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.
```

▲MSXだってりっぱな通信端末になる。でも、わたしは漢字が使いたい！

```
NTN N00195M              ¥3,740 *****
FROM ID 1000074        ◆'87年03月
●むりょう プ゜ログ゛ラム11こ● ◆ 10日02時
Hello MSX・FAN Readers!
そうかんご゛うに サービ゛スプ゜ログ゛ラムが゛ 11
ぽ゜んついてますが゛、ナント LINKSかいいんは、
てんそうサービ゛スで゛、じ゛ぶ゛んで゛ うちこまなく
ても あそべ゛るので゛す。たぶ゛ん、MAGIC PA
NIC(p.89)を うちこんだ゛ら1時かんぐ゛らい
はかかるで゛しょう!このように、さいしんゲ゛ームを
はやくで゛ たのしめるなんて さすが゛ MSX・FA
N・NET!BBSは 20ぐ゛らいはいってますが゛、
カラーネットで゛ おどが゛で゛るのは ここだ゛けで゛
しょう。PC98をもってますが゛、MSX2が゛すき。
TED-AV
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.
```

▲もっとプログラムのダウンロードを利用しよう。編集部でもはまって遊んでますよ

ドキッとするような本格ゲームから気軽に打ちこめる手軽なプログラムまで。プログラムしたい人のためのプログラム集。
プログラムファンの王国
ファンダム
打ちこめば、楽しさ満開！
MENU
長さ以上のおもしろさ！
本格プログラム
●PSY.S
手頃な長さ、不思議な楽しさ
ハーフ&ショートプログラム
●YOU SHOT METEOR!
●DIRECTION
●HEART
●THE MYSTERY OF TAKUSHI
ちょっと打ちこんでフムフム楽しむ
1画面プログラム
●BOXING
●びよんびよん
●鏡よ鏡
▼これが特製ROMカートリッジのタイトル画面だ！
By Tokuma Shoten
MSX・FAN
MAY 1987
プログラムが採用されたら、ROMカートリッジにしてもらえる！
DIRECTION
ROUND 2
MISS 0
LIFE 99
DIRECTION
STAGE 1
HI-SCORE 200
SCORE 7
BY T.MITARAI
TIME SCORE SCOOP H.P MAN
[METEOR] [SCORE] [ROUND]
69

PSY・S（サイズ）

綿密なプランニングで新開発の強力薬品サイをすべて回収せよ

MSX・MSX2 RAM16K
BYちぜらん
本格プログラム196行

➔リストは78ページ

ロボットをプログラムで動かして、各種の障害物をよけながらサイを回収していく。ほんのわずかなプランニング・ミスが命取りになる、美しくもシビアなパズルゲーム！

= PUSH [SPACE] KEY =

▶サイ回収用に作られたロボット。プランニングどおりにフロアを移動しつつ自分の後ろにWALLを残していく性質がある

CHAKA（チャカ）

DOOR（ドア）

KEY（キー）

▶各フロアに1個かならず落ちているカギ。これを取って出口のドアを開ける

▲各フロアの出口。カギを取り、サイを全部回収してからでなければ開けられない

まず、プランニング！

◀まずカーソルキーとスペースキーでチャカの動きをプランニング。選んだパーツはプランニングウインドウの中央に表示されていく

新開発の強力薬品“PSY（サイ）”の試作品（試供品ではない）50個が何者かの手によって、すべて盗まれてしまった。ところが、どういうわけか、放射能で汚染された10階建てのビルのあちこちに盗まれたはずのサイが放置されていることがわかり、回収用ロボット“CHAKA（チャカ）”を侵入させるプロジェクトが開始された。

キミの使命は、チャカをプランニング・プログラムで操作して、全10フロアに各5個ずつ放置してあるサイをすべて回収することにある。

RUNすると、しばらくゲームの準備をしてからタイトル画面を表示する。そこで**スペースキー**を押してスタート。

このゲームは、左のイラストのようなプランニング・パーツを使ってチャカの動きをプログラムしていく、一種のパズルゲームだ。

画面は3つの部分（ひとつひとつをウインドウと呼ぶ）に分かれている。左の大きなウインドウがサイの落ちているフロア。右上の中くらいのウインドウがタイトルとプランニングパーツの表示されるところ。右下の横長のウインドウが決定したプランニングが表示されるプランニング・ウインドウだ。

チャカを動かしてサイを回収するには、まずプランニングしなければならない。パーツを**カーソルキー**で選び、**スペースキー**を押すと、そのパーツがプランニング・ウインドウに次々に表示されていく。ただしNo.99まで。それ以上は無視される。

たとえば、「右に回転して」

▶日本薬品改善推進本部大阪支部が開発した強力薬品(デタラメ)。各フロアに5個落ちている

WALL ウオール
◀動かない障害物。ぶつかるとアウトだが、チャカを動く障害物の目から隠してくれる

ROCK ロック
◀動かせるし、何かに押しつけると壊れる。チャカを動く障害物の目から隠してくれる

B.B ビービー
◀爆弾。チャカがぶつかるとまわりの障害物が破壊される。チャカは無事(右の写真参照)

▲動く障害物その1。チャカと同一線上(縦または横)にならぶとチャカに近づいてくる

▲動く障害物その2。チャカと同一線上にならぶと近づきながらWALLを出す

▶動く障害物その3。やはりチャカと同一線上にならぶと、近づきながらROCKを出す

BOMB!

▲これがB.B.の効果。チャカがB.B.にあたると周囲にある障害物が消え、チャカとチャカの出したWALLはそのまま残る

◀比較的かんたんなフロア・1でのプランニングを実行中。WALLを出しつつ進んでいくチャカ

「1歩進み」「左に回転して」「7歩進む」というようにパーツを選んでいくと、No.1～4の番号がつけられてプランニング・ウインドウに順に表示されていくわけだ。方向転換するパーツを選ぶたびにプランニング・ウインドウの上に表示されているチャカがその方向に向くので、向きを確認しながらプランニングしていこう。

どのフロアでもチャカの最初の向きは上向き。だから、フロア1ではまず右を向かなければならないことに気をつけること。

かならず1回のプランニングでそのフロアのすべてのサイを回収し、キーも手に入れて、ドアまでたどりつかなければならない。途中でチャカが止まってしまったり、障害物にあたったり、また、サイを全部取りきれないままドアにたどりついたりすると1台減る。そのかわりクリアするたびに1台ずつ増えていく。

プランニング中に前の命令にもどったり、入力したプランニングを全部取り消したりできるので、プランニングの修正もやりやすい。

完璧なプランニングができたら、サイの形をしたパーツ(薬ビン)を選んで、プランニングの実行を見守るだけ。

ただし、チャカを追ってきたり、追いかけてきながらWALLを出すやつがいたりして、そのうえチャカ自身も歩きながらWALLを出していくので頭が痛くなるくらい、ややこしい。

そのかわり、苦しんだあげく完成したプランニングがみごとに実行されていくのを見守るのはラクチンかつ天国。『PSY.S』は、先に苦しんであとで楽するパズルゲームなのであった。

◀秘密のコンティニューもある。なにしろ秘密なので教えない。どうしても知りたければP82を探せ

YOU SHOT METEOR!
ユー　ショット　メテオ

暗黒の夜空をひそかに落ちてくる隕石の大群！キミは都市を救えるか

MSX・MSX2 RAM16K
BY Beta.K
ショートプログラム67行

リストは82ページ

雨のように降ってくる隕石群が都市を襲った。例によってキミは突然ヒーローとなって、隕石群に立ち向かう。照準のなかに突然現れる隕石をスペースキーの華麗なストロークでたたきおとし、都市を危機から救うのだ。

▲スペースキーを押してゲームスタート。真中の黄色い部分がたいせつな照準なのだ

◀照準のあるところ以外は何も見えない。サクサク照準を動かして隕石を探すのだ

▼なんとなく、右のほうに移動してみた。隕石はまだ見つからないよー！

▶やった、見つけた。そこですばやくスペースキーで撃つ

▶ズガガーン！　隕石がはじけ、消滅した。でも、もう4発も地上に落ちてしまっている

謎の隕石(いんせき)"メテオ"の大群が地球に向かって落ちてきた。この隕石の雨から地球を守るのがプレイヤーの使命だ。

まっ暗な夜空を隕石が次から次に落ちているのは確かなのだ。だが、なぜか大気の摩擦によっても発光しない未知の物質でできているため、そのままでは隕石の姿はまったく見えない。

そこで、**カーソルキー**で黄色い照準を動かして、隕石をそのなかに捉えよう。**スペースキー**を押すと、照準のなかの隕石はすべて砕け散るようになっている。これはなかなかの快感。

ただし、スペースキーの攻撃を一度使用してしまうと、少しのあいだだけ使えなくなる。つねに照準を動かしつつ、隕石を的確に捉えてよくねらって撃つように。

1ラウンド目は、上からまっすぐ隕石が落ちてくるけど、2ラウンド以降は、隕石がちょっとインケンになってくる。斜めに落ちてきたり、ジグザグに落ちてきたり、1面でも苦労するのに、泣きたくなってしまう。

でも、ひとついいことがある。空から落ちてきた隕石の数の合計が4の倍数になったとき、一瞬、画面がピカッと光るのだ。ちょうど、暗い空に隕石の姿が残像で残るので、しっかりと位置を目に焼きつけて、計画的に戦うことができる。

いつもは同じ高さに照準をセットして左右にスキャンしながら戦うのがいいようだけど、このときだけは上に行ったり下に行ったり、ダイナミックな攻撃がしかけられる。

画面下の"(METEOR)"の下には地上に落ちた隕石の数(左)と撃ち落とした隕石の数(右)がならべて表示される。左の数字が30になるとゲームオーバー、右の数字が30になるとラウンドクリア。リプレイは**スペースキー**。

それにしても、難しくてなかなかクリアできないという人は、プログラムを改造して照準を横に広げることもできる。これについては84ページ参照。

そういえば、むかし、バルチャン星人というバルタン星人に似た宇宙人をこんなふうに撃つゲームがあった。知ってる人しか知らないだろうけど(トーゼン)。

ディレクション

DIRECTION

➡リストは85ページ

慎重なキー操作と計画がたいせつな、キラキラ星の難解パズル

MSX・MSX2 RAM16K
BY RUPAN
ショートプログラム86行

ティンクルティンクルリトルスター、ハウアイワンダーワッチューアー。アメリカの小さな女の子の歌声が聞こえてくるようね……なんてあまいこといっているとこのパズルは解けません。

ボールをゴールに投げ入れるパズルゲーム。でも、ルールは複雑でかなり頭を使ってしまう。

RUNすると、ゆっくりと“キラキラ星”を演奏して、**スペースキー**を押せばゲームスタート。

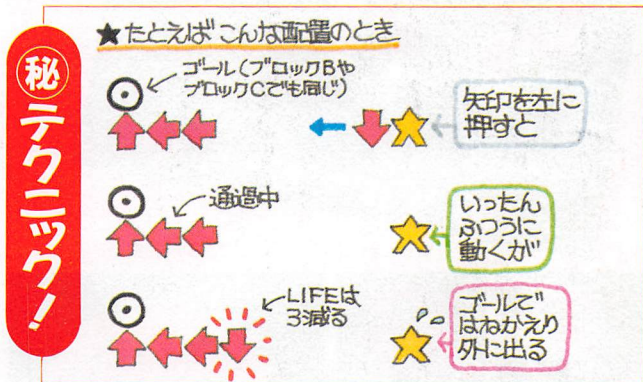
右上で紹介しているようなブロックをうまく配置して、ボールからゴールまでの道を作るのが目的だ。

プレイヤーは星を**カーソルキー**で操作して、矢印やブロックA、Bを動かしていく。矢印とブロックAは何かにあたるまで止まらないけれど、ブロックBは1マスずつ押していくことができる。それに、ブロックBの移動先にブロックA、Bや矢印があると、それを消すこともできるのだ。

矢印の機能が楽しく、かつ重要。矢印に別の矢印やブロックAがあたると、その矢印の方向に向きを変えて動いていくのだ。ただし、そのたびに画面右に表示されているLIFEの数が減っていく。LIFEの数がマイナス1になるとミスになるので十分注意すること。

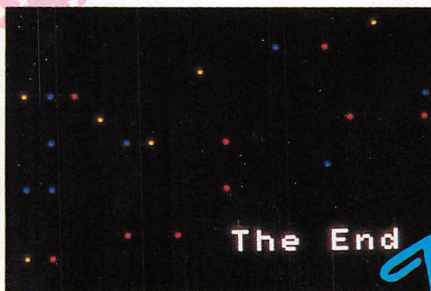
もちろん、ボールをゴールまで移動させるときもこの矢印の機能をフルに活用することになる。このゲームは矢印をうまく配置して、ボールからゴールへの道を作るパズルなのだ。

うまく矢印を配置したら、**スペースキー**を押す。と、ボールが画面右下の“DIRECTION(ディレクション)”に示される方向に投げ出される。キン、カン、コン……というような音をたててボールが矢印を渡っていき、みごとゴールにたどりつけばラウンドクリアだ。

ただし、LIFEの数が途中でマイナス1になったり、ボールが星にあたったり、また、途中でボールが別のブロックにあたったりするとミスが1増える。

ほかにも、ブロックBをボールに押しつけてしまったり、動いている矢印やブロックAがボールや星にあたったり、星がボールにふれたりしてもミスが増える。ミスが3になるとゲームオーバーだ。

全部で10面あって、たっぷり苦しめるし、ラウンドセレクトもできる(左下の写真説明を見よう)。

どうしてもクリアできなくなったかわいそうな人は、**F1キー**を押してギブアップ。もちろん、ミスが1つ増えますよ。

▲音楽が終わればカーソルキーの左右でラウンドセレクトができる

◀全10面をクリアすると星が夜空を走る、くさいデモが見られます

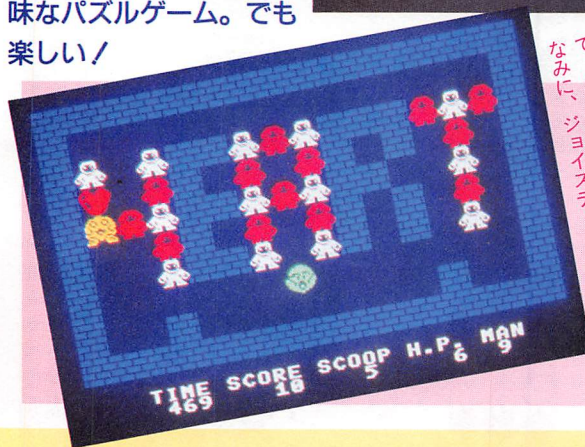
HEART

ハート

➔リストは88ページ

なぜか不気味な笑顔が光る、アクションパズルゲームの傑作！

MSX・MSX2 RAM16K
BY ウンババやすき
ショートプログラム124行

パタパタ、ニコニコとはばたくウメメンから逃げながら男の子と女の子をくっつけてハートを取っていく、どこまでも不気味なパズルゲーム。でも楽しい！

◀下の表示中、H・Pがハートポイントで、SCOOPがスコップの残り数。ちなみに、ジョイスティックも使えるのだ

男の子　女の子

▲この国の人々はわりと無気力な人たちで、一方的に押されるままにカップルができてしまう。そして2人の愛の結晶がハートなのだ

ヨコウマ

▲ニコニコとしたでぶっちょの主人公。もしかしたらすごくエッチな性格かもね

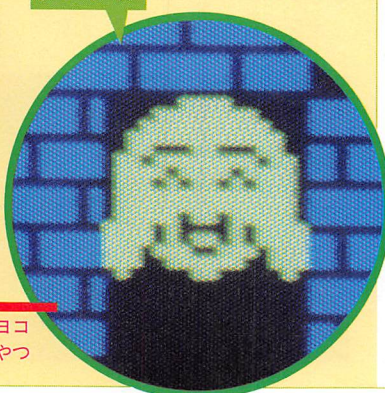
とびら

▶スコップで掘ると突然出てくるとびら。愛の結晶・ハートを全部取ってとびらへ向かう

階段

◀アイテムショップへの入口。このうえで、もう一度スペースキーを押さないと入れない

ウメメン

▶笑顔をふりまきながら羽ばたくヨコウマの天敵。何度見ても不気味なやつ

アイテムショップでお買物

■赤い薬
飲むと敵（ウメメン）の動きが遅くなる

■青い薬
飲むと敵（ウメメン）が近づきにくくなる

■スコップ
これを取るとスコップの数が3つ増える

■ライト
とびらの周囲9マスのどこかを光らせる

■よろい
一定時間、ウメメンに対して無敵になる

■時計
これを買うと、残りのタイムを増やせる

◀カーソルキーの上下でほしいアイテムを選びスペースキーで買う

◀アイテムショップのマスター。無表情で意味もなく左右に動いているのが、なんだかかわいい

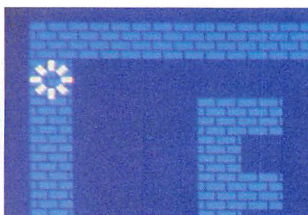
ヨコウマは天敵ウメメンに追われて不思議な国に来てしまった。その国の男の子と女の子をぶつけると、大きなハートになる。そのハートがこの国のお金らしいのだった。

カーソルキーでヨコウマを動かし、ウメメンにぶつからないように男の子と女の子を全部くっつけていこう。そうしてできたハートを全部とって、とびらに入ればステージクリアだ。

とびらはある場所でスコップを使う（**スペースキー**を押す）と突然出てくる仕掛けになっている。ただしスコップは最初5回しか使えない。使い果たしてしまったら、ジタバタしないで静かにウメメンのエジキになりなさい。またはただじっと待っていればタイムオーバーでアウト。アウトになると集めたハートが0になり、10人アウトで終わり。

スコップでアイテムショップへの階段も掘りおこせる。ショップについては右上の説明をよく読んでほしい。

ショップへの階段の位置を知りたければ、ハートポイント（H.P）200と引き換えにだいたいの位置を教えてもらえる。**SELECTキー**を押して光った地点のまわり9マスのどこかにあるのだけど、そうするとたいていH.Pがなくなるので入っても意味がなかったりして、ははは。

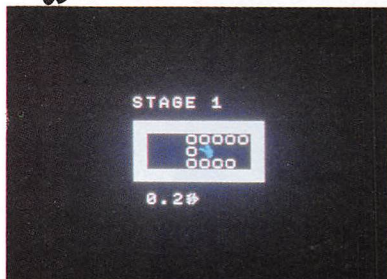
ハートはなるべく画面の右でタイムの1の位が9のときに取ると高得点だぜ。

▲光る場所の周囲9マスのどこかにとびらやショップの入口がある

▲よろいをつけたヨコウマ。なんだかさらに不気味になったような

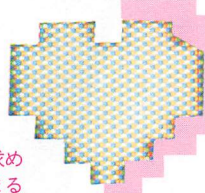
THE MYSTERY OF TAKUSHI（ザ・ミステリ・オブ・タクシ）

リストは92ページ

地下深く眠るエネルギー体フカマーチを求めて迷宮をさまよう

MSX・MSX2 RAM8K
BY HIRARA
ハーフプログラム25行

◀スタートは迷宮の左端から。下にタイムが表示されている

古代から地中深く眠りつづけているという伝説のエネルギー体フカマーチ(一見ただのハートに見えるけど)。てい＝ごうし(一応主人公の名前)は、フカマーチを求めて古代地下迷宮へともぐっていった。

▶ただのハートのようだがこれが伝説のエネルギー体

◀迷宮深くフカマーチを探し求める主人公。ときどきワナにはまる

▲迷宮の奥深くでやっと見つけたフカマーチ。これに触れると……

▲てい＝ごうしは迷宮から脱出できるエネルギーを得て白く発光しはじめる

プログラムをRUNすると迷宮を作るためのカウントダウンが始まり、0になるとゲームがスタートする。

てい＝ごうしをカーソルキーであやつり、迷宮の壁に触れないようにフカマーチを探しにいこう。フカマーチに触れて白くなったら次は出口を探す。そのまま時間内に脱出できればステージクリアだ。

制限時間は60秒。タイムアップになったり、壁に触れたりするとゲームオーバー。それに、ワナも仕掛けてあってこれにはまってもゲームオーバーになる、フフフ。

リプレイはリターンキーでゲームオーバーになったステージから、Qキーでステージ1からやりなおせる。全5ステージ、軽く冒険してみよう。

BOXING（ボクシング）

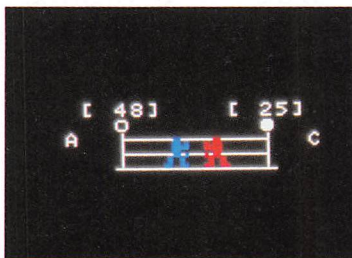
リストは94ページ

2人で興奮するボクシングゲーム。キー入力の練習にもなる!

MSX・MSX2 RAM8K
BY 加藤升巳
1画面プログラム

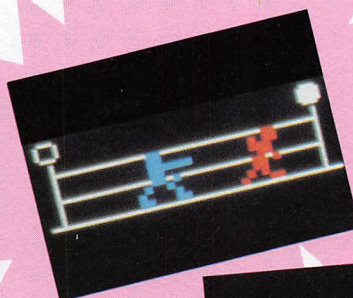
ボクサーの道は険しく孤独だ。対戦相手となった以上、たとえ親兄弟、師弟、親友、恋人、夫婦の仲といえども思いきりぶちのめせ!

というわけで、このゲームは2プレイ専用。

遊び方は、異様にかんたん。画面中央にリングと赤コーナー、青コーナーのボクサーが現れ、各コーナーに1つずつアルファベットが表示される。もちろん、だまって見ていてはゲームにならない。自分のほうに表示された文字キーを先に押したほうのパンチがドシュッと炸裂するシステムなのだ。ただし、必ず、CAPSキーを押して大文字モードにしておくこと!

▲試合開始。青ボクサーすぐにキーを押した!赤ボクサー、一瞬おくれてあぶない!

パンチをあてると相手のコーナーに表示されている数字が減っていく。この数字がマイナスになったとき、突然相手がダウンして勝負が決まり、勝利メッセージが出る。テンカウント数えるようななまやさしい試合ではなく、ダウン即負けとなる。

ようするに、キーの早押し大会だと思えば間違いない。

左にいるプレイヤーの文字が右にあって、右にいるプレイヤーの文字が左にある、なんてこともしばしばあって、これが本当のクロスゲーム、というわけなのだった。

◀ドシュ! 青ボクサーからのパンチが赤ボクサーに炸裂。赤ボクサーそうとうダメージを受けた

▶その後、熱戦が続いたものの結局青ボクサーのパンチが決まり、赤ボクサー、ノックアウト。カンカンカンカン、試合終了!

びよんびよん

車の動きがフツーじゃない。びよんびよんの珍味カーレース!

MSX・MSX2 RAM8K
BY 御手洗 毅
1画面プログラム

➔リストは96ページ

キー操作がそのへんのカーレースとはひとあじ違う珍味カーレース。

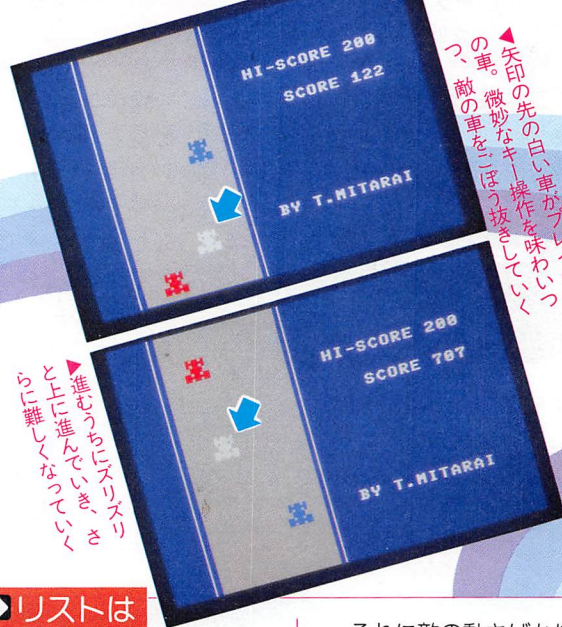
プレイヤーの操作する車は白いレーシングカー。赤や青の車をズバズバ追い抜いてどこまで走れるかを競う耐久レースだ。

車の操作は**カーソルキーの左右**……なんだ、フツーのカーレースじゃないかと思うだろうが、とっころがギッチョンチョン。ここからがフツーじゃないよ、お立ち会い。

カーソルキーを押してみればすぐにピピッとわかってしまうが、こいつは加速度付きのパワステなのだ。ちょっと右を押しただけで、グイーンと右へ寄ってしまう。そのうえ、ガードレールにあたるとビヨンビヨンと左右にはねて収拾がつかなくなってしまうのだから恐怖のエイズ。

もちろん、敵の車にあたるとゲームオーバーだ。

カーソルキーをチョコチョコと押して微妙なキー操作を楽しむのが、正しい『びよんびよん』の遊び方。

進むほどに白い車は画面の上のほうへズリズリと進み、だんだんよけるのが難しくなる。500点出せたら、キミはF1レーサーだ。

▲矢印の先の白い車がプレイヤーの車。微妙なキー操作を味わいつつ、敵の車をごぼう抜きしていく

▲進むうちにズリズリと上に進んでいき、さらに難しくなっていく

鏡よ鏡

「鏡よ鏡、鏡さん」といいつつ鏡をのぞくと、そこには敵が!

MSX・MSX2 RAM8K
BY 加藤升巳
1画面プログラム

➔リストは98ページ

ここは鏡の世界。すべてのものが対称になっている。ただひとつ違うのは、鏡の向こうに敵がいることだ。

プレイヤーは左の黄色いキャラクタを**カーソルキー**で動かしながら、左側の世界に落ちている宝(ただの丸だけど)を残らずひろい集めていく。

画面右側にいる赤いキャラクタは敵だ。この敵と、中央の境界線をはさんで線対称になると、ゲームオーバー。

敵の動きはなかなか早く、かつ的確なので、宝を取ろうとしてもたついていると、すぐに対称になってしまう。

それに敵の動きばかり見ていると自分のキャラクタがどこにいるのかわからなくなってしまったりもする。

小さいころ見た幼児向け番組で、おねえさんが「鏡よ鏡、鏡さん、みんなに会わせてくださいな」と鏡の入っていない枠から顔を出していたのを思いだしてしまう。そんな懐かしそうなタイトルだけど、作者によればこれはあの谷山浩子の曲名なんだって。

基本的な戦法としては、とにかく線対称にならないように動きまわっていること。そのうち、いつかかならず宝が全部取れてしまって、めでたく面クリアになるだろう。

といっても、敵ばかり見ていたんでは自分のほうがおルスになってしまう。

ゲームオーバーになったら**スペースキー**でリプレイ。

▲中央の境界線を境に左と右に分かれた鏡の世界。左にいるのがプレイヤー、右にいるのが妖怪"線対称"

◀プレイヤー側のキャラクタ。右にいる敵を気にしつつ宝を集めていく

◀右の世界の赤い敵。プレイヤーと線対称になるようにしつこく追いかけてくる

プログラムリストと詳細解説

プログラムがわからなくてもゲームは遊べる。でも、わかったほうがもっと楽しい！

解説の読み方

ファンダムプログラム

1画面プログラムの解説

MSXファン編集部が独自に決めたいくつかのルールにそって書いてあります。

①プログラム中の":"は解説ではすべて"／"に対応しています。逆に改行してあっても"／"のない部分は":"で区切られていません。

②IF文の解説には頭に"◇"をつけ、IF文内の条件を【 】で囲っています。また、then(条件にあっている場合)、else(条件にはずれている場合)はそれぞれ改行して「」でくくっています。

③プログラム中で、ループやIF文の影響する範囲は1字さげて解説しています。

④解説文中ではテキスト画面の座標は(X, Y)、グラフィック画面の座標は〈X, Y〉というふうにカッコの形で区別しています。

⑤解説文中で、例えば"スプライト0"と書いてあるものは、スプライトパターン番号0を略したものです。

⑥変数名を現すときはそのまま(例：I)、変数の値を表すときは[ ]で囲っています(例：[I])。

⑦解説文中で"※1"などとついている部分は本文末尾のカコミで注釈がついています。

⑧LOCATE文は「カーソル位置→」、代入文(=)は「〈変数名〉←」などと表します。

ファンチャートについて

②ファンチャートは、MSXファン編集部でフローチャートをかんたんに改造したものです。IF文などで条件に応じて行き先が違ってくる部分を角ばった四角で表し、それ以外は丸みのある四角で表しています。

うまく動かない場合

掲載プログラムがうまく動かない場合は次のルールを守ったうえで往復ハガキまたは電話で「ファンダム係」までお問い合わせください。(住所は下のQ&Aボックス参照)

①RAMの容量が自分の機種にあっているかどうかを確認。

②打ちこみミスではないかを確認。

③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記(電話での質問の場合は平日16時〜18時。その場でプログラムの状態が確認できるようにしておいてください)。

Q&Aボックス

プログラムの質問、大歓迎

来月号からスタート！

ファンダム掲載のプログラムで興味を持ったことや、BASIC全般に関してよくわからないこと、知りたいことがあったら、くよくよしないでどんどん質問してほしい。

官製ハガキで1枚につき1つの質問とキミの氏名・住所・電話番号・年齢を書いて、

〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店 MSX・FAN Q&A係 まで。

☎(03)433-6231(代)

※質問の採用者には記念品をさしあげます。

※いよいよ来月から『Q&Aボックス』を始めます。

●全国の読者がキミのゲームに夢中になる！●自分のプログラムがROMカセットになる！●おまけに賞金までもらえちゃう！

キミのオリジナルプログラム熱烈、大募集！

MSXファンでは、キミが作ったオリジナルプログラムをつねに求めています。おもしろいものならゲームに限らず何でもOK。ビギナーも、ベテランもどしどしご応募ください。

応募部門

部門は次の4つがあります。

・1画面プログラム……1画面の表示限界(40桁×24行)以内に入る短いプログラム(1行でも3行でもおもしろければOK)

・ハーフプログラム……1画面以上で50行以内のプログラム

・ショートプログラム……100行前後のプログラム

・本格プログラム……長くても本格的な出来ばえのプログラム

投稿上のルール

①盗作・二重投稿厳禁！ 盗作はもちろん同じプログラムを他社の雑誌に同時に応募することはご遠慮ください。

②必ずテープかディスクで

必ず、テープかディスクにセーブして送ってください。特にテープの場合は念のため2回セーブしてください。また、投稿作品は返却できませんので、必ず自分の手元にも同じプログラムを取っておいてください。

③詳しい説明の手紙を

応募プログラムには必ず次のことを書いた手紙を同封してください。

(1)住所・氏名・年齢(学年)・電話番号

(2)プログラムの遊び方、使い方、変数・プログラムの説明

(3)パズルの場合は解答、RPGなどの場合はマップや謎解き

(4)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ。出版社名や年・月号、ページも明記してください。

④封筒の書き方

表には応募部門を赤い色で明記して、裏には住所と名前を書いて送ってください。送り先は、「ファンダム・プログラム係」。あて先はQ&Aボックスと同じです。

※なお採用プログラムの版権は徳間書店に帰属するものとさせていただきます。

採用の特典

採用されたプログラムの作者には、掲載誌を発売日前後にお送りします。また、規定の謝礼と記念として採用作品をオリジナルROMカセット化してさしあげます。

THE LINKSでプログラムのダウンロードサービス！

リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSXファンに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています(ただし、リンクスの正会員のみ)。リンクス会員はぜひ一度アクセスしてみてください。

サイズ

PSY.S

RAM 16K

プログラムリストと詳細解説

遊び方は70ページにあります。

By ちぜらん

たまらないわ

次は、かわいいパズルとシューティング

どーも、成り上がりのちぜらんです。つい先日までは北海道で高校生をやっていましたが、これが載るころには、テクノポリスの編集部でピーピーいいながら働いているでしょ～。このゲームは以前X1で作ったものをバージョンアップして移植したものです。でも、前作以上の出来ばえじゃないかと思います。なんとかマシン語もわかりかけてきたしねえー。これからおもしろいゲームを作るよう心がけますので、どーぞ、ごひーきに！　あー、いざ文章を書くとなると何を書いたらいーのか悩んぢゃうよー。あっ、恋人募集中です（おいおい）。次回はかわいいパズルゲームとシューティングゲームを予定していますので期待してねーい。もうすぐ上京するちぜらんでした。

```
10   FOR MSX/2:PLANNING PUZZLE GAME
20 CLEAR800,&HEFFF:COLOR15,4,1:KEYOFF:SC
REEN1,0,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMZ(3),M$(9
9),MO(99):CLS:DEFFNR(X,Y)=VPEEK(&H1800+X
+Y*32)
30 REM   +++++ MACHINE LANGUAGE +++++
40 A=&HF000:AA=&HF0:C=0:LOCATE11,10:PRIN
T"ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾃ!"
50 READA$:IF A$<>"CHI" THEN IF A$><"**"
THEN POKEA+C,VAL("&H"+A$):C=C+1:GOTO50 E
LSE POKE A+C,AA:C=C+1:GOTO 50
60 DEFUSR=A:M=USR(0):DEFUSR=A+&H41
70 REM   +++++ CHARACTER MAKING +++++
80 FORI=&H61TO&H71:FORJ=0TO15:READA$:POK
E A+&H80+J,VAL("&H"+A$):NEXT
90 B=USR(I):NEXT
100 FORI=&H21TO&H5D:FORJ=0TO7:V=VPEEK(I*
8+J):VV=(V OR (V/2) OR (V/4))/2:VV$="0"+
STRING$(7-LEN(BIN$(VV)),"0")+BIN$(VV):MI
D$(VV$,6)="0":POKE A+&H80+J,VAL("&B"+VV$
):NEXT
110 FORJ=8TO15:POKE A+&H80+J,&HF1:NEXT:B
=USR(I):NEXT
120 FORI=0TO7:READA$:POKE A+&H80+I,VAL("
&H"+A$):NEXT:FORJ=8TO15:POKE A+&H80+J,&H
41:NEXT:B=USR(32)
130 REM   ++++ SPRITE MAKING ++++
140 FORI=0TO7:A$="":FORJ=0TO7:READB$:A$=
A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(I)=A$
:NEXT:SPRITE$(8)=STRING$(8,255):FORI=0TO
3:READZ(I):NEXT
150 REM        +++ MAIN +++
160 GOSUB1510:RO=1:CQ=2
170 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE8,11:PR
INTUSING"= F L O O R ## =";RO:LOCATE11,1
4:PRINTUSING"CHAKA - ##";CQ:FORK=0TO3000
:NEXT:KY=0:PS=0:SF=0:PX=19:GOSUB840
180 GOSUB1110:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,
0:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),12,1:PUTSPRITE2
,(X*8,Y*8-1),1,8:GOSUB900:GOSUB870
190 LOCATE4,19:PRINT"NO.    -":FOR T=1TOC
O:LOCATE7,19:PRINTUSING"##";T:LOCATE12,1
9:PRINTM$(T):FORL=0TO500:NEXTL
200 N=VAL(M$(T)):IFNTHEN230
210 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X*8,Y*8-1),(1-
I)*3+12,MO(T)*2+I:NEXTI:GOSUB1650:GOSUB3
40
220 FORK=0TO500:NEXTK,T:GOTO1710
230 M=MO(T):FORJ=1TON:V=(M=3)-(M=1):W=(M
=0)-(M=2):X=X+V:Y=Y+W
240 F=FNR(X,Y):IFF>96THENONF-96 GOTO1720
,1720,1720,260,1720,270,290,300,310
250 LOCATEX-V,Y-W:PRINT"e":FORK=0TO2:PUT
SPRITEK,(X*8,Y*8-1):NEXTK:GOSUB340:FORL=
0TO200:NEXTL,J:FORK=0TO300:NEXTK:GOTO220
260 FORK=X-1TOX+1:FORL=Y-1TOY+1:LOCATEK,
L:PRINT" ":NEXT:NEXT:GOTO250
270 P=(&H1800+X+Y*32+Z(M)):PP=VPEEK(P):I
FPP=32THENVPOKEP,102:GOTO250
280 FORI=80TO82:VPOKEP-Z(M),-I*(I<>82)+3
2:FORK=0TO200:NEXT:NEXT:GOTO250
290 LOCATEX,Y:PRINT" ":PS=PS+1:GOSUB1640
:LOCATEPX,18:PRINT"g":PX=PX+2:GOTO250
300 LOCATEX,Y:PRINT" ":KY=1:GOSUB1630:GO
TO250
310 IF KYANDPS=5 THEN1670ELSE1710
320 '
330 REM  +++ ENEMYS' MOVEMENT +++
340 FORI=0TO3:E=&H1800+X+Y*32
350 E=E+Z(I):F=VPEEK(E):IFF=32THEN350ELS
EIFF>100ANDF<103THEN370ELSEIFF>99THEN350
360 PP=VPEEK(E-Z(I)):IF PP=100 OR PP>102
 THEN 350 ELSE VPOKEE-Z(I),F:VPOKEE,-(F>
96)*32-(F>97)*69-(F=99):P=FNR(X,Y):IFP>9
6ANDP<100THENSF=1:GOTO1710ELSE350
370 NEXTI:RETURN
380 END
390 '
400 RESTORE1200:X=11:Y=14:RETURN
410 RESTORE1230:X=9:Y=16:RETURN
420 RESTORE1260:X=5:Y=14:RETURN
430 RESTORE1290:X=10:Y=16:RETURN
440 RESTORE1320:X=7:Y=14:RETURN
450 RESTORE1350:X=13:Y=6:RETURN
460 RESTORE1380:X=4:Y=6:RETURN
470 RESTORE1410:X=13:Y=15:RETURN
480 RESTORE1440:X=11:Y=5:RETURN
490 RESTORE1470:X=6:Y=5:RETURN
500 REM ++++ MACHINE L. DATA ++++
510 DATA CD,7E,00,21,00,00,11,80,**,06,0
8,C5,01,00,01,C5
520 DATA D5,CD,59,00,06,02,78,08,11,00,0
8,19,EB,E1,C1,C5
530 DATA E5,CD,5C,00,08,47,10,EE,11,00,0
1,19,7C,E6,0F,67
540 DATA D1,C1,C1,10,D6,21,00,20,3E,F1,0
1,00,18,CD,56,00
550 DATA C9,11,80,**,2A,F8,F7,29,29,29,E
5,EB,CD,5C,**,E1
560 DATA 11,00,20,19,11,88,**,EB,CD,5C,*
*,C9,06,03,C5,01
570 DATA 08,00,E5,D5,CD,5C,00,E1,11,00,0
```

```
8,19,EB,E1,C1,10
580 DATA ED,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,CHI
590 REM ++++ CHARACTAR  DATA ++++
600 DATA 3C,7E,FB,FD,FD,FF,7E,3C, 61,61,
6F,6F,6F,6F,61,61
610 DATA 3C,7E,FB,FD,FD,FF,7E,3C, C1,C1,
C3,C3,C3,C3,C1,C1
620 DATA 3C,7E,FB,FD,FD,FF,7E,3C, 41,41,
47,47,47,47,41,41
630 DATA 3C,7E,FB,FD,FD,FF,7E,3C, A1,A1,
AF,AF,AF,AF,A1,A1
640 DATA EE,D6,BA,7C,BA,D6,EE,88, F1,F5,
F5,F5,74,74,74,14
650 DATA EE,D6,BA,7C,BA,D6,EE,88, F1,F6,
F6,F6,96,96,96,16
660 DATA 7E,24,42,81,85,85,81,1F, F1,F1,
F1,F5,F5,F5,75,7F
670 DATA 00,F0,F0,9F,9F,F5,F0,00, 11,A1,
A1,B1,B1,F1,F1,11
680 DATA FF,81,81,81,FF,BF,FF,FF, 61,64,
64,64,61,61,61,61
690 DATA 10,18,FC,FE,FC,18,10,00, 61,61,
61,61,91,91,91,91
700 DATA 04,06,3F,46,84,80,60,1C, F1,F1,
F1,31,C1,C1,C1,C1
710 DATA 20,60,FC,62,21,01,06,38, F1,F1,
F1,31,C1,C1,C1,C1
720 DATA 30,78,EC,C4,DF,CE,04,00, 31,31,
31,31,F1,F1,F1,F1
730 DATA 10,92,54,00,00,54,92,10, F1,F1,
F1,F1,F1,F1,F1,F1
740 DATA 30,30,1E,7A,18,38,2E,20, A1,A1,
C1,C1,C1,61,61,61
750 DATA B6,D2,A5,6E,58,B2,D6,69, F1,F6,
F1,F6,96,91,91,61
760 DATA 52,88,62,4C,AA,16,C4,46, F1,F1,
F1,F1,91,91,91,61
770 DATA 10,28,44,82,1,82,44,28
780 ' SPRITE
790 DATA 70,F8,70,10,F0,B8,38,60, 0E,07,
0E,08,0F,05,04,06
800 DATA 70,E0,70,10,F0,B0,38,E0, 0C,02,
0E,08,0F,04,06,02
810 DATA 70,C0,78,10,F0,B8,20,60, 0E,03,
06,08,0F,05,04,06
820 DATA 30,40,70,10,F0,20,78,40, 0E,07,
0E,08,0F,0D,04,07
830 DATA -32,1,32,-1
840 REM  +++++ SCREEN MAKING +++++
850 CLS:FORI=1TO22:LOCATE1,I:PRINT"e"STR
ING$(14,32-(I=1ORI=3ORI=4ORI=17ORI=18ORI
=20ORI=22)*69)"e"STRING$(13,32-(I=1ORI=1
4ORI=20ORI=22)*69)"e":NEXT:LOCATE3,21:PR
INT"= CHIZELUN PRESENTS 1987 ="
860 FORI=5TO16:LOCATE2,I:PRINT"e"STRING$
(12,32)"e":NEXT
870 RESTORE1160:FORI=6224TO6576STEP32:RE
ADA$:FORJ=1TOLEN(A$):VPOKE I+J,VAL(MID$(
A$,J,1))+96:NEXTJ,I:PUTSPRITE8,(0,208)
880 FORI=15TO19:LOCATE17,I:PRINTSPC(13):
NEXT:LOCATE19,16:PRINT"= P S Y ="
890 LOCATE3,2:PRINTUSING"F L O O R ##";R
O:RETURN
900 REM ++++ PLANNING ++++
910 GOSUB1110
920 FORI=6161TO6173:FORJ=64TO416STEP32:V
POKEI+J,32:NEXT:NEXT
930 RESTORE1500:FORI=5TO13STEP2:READA$:F
ORJ=1TO3:LOCATEJ*4+15,I:PRINTMID$(A$,J,1
)
940 NEXT:NEXT:CO=1:FT=0:LOCATE18,3:PRINT
"=PLANNING!=":FORI=1TO80:M$(I)="N":MO(I)
=0:NEXT:M$(0)="S":MO(0)=0
950 LOCATE19,16:PRINT"= NO. 1 =":PUTSPRI
TE10,(184,140),1,8:FORI=0TO1:PUTSPRITEI+
8,(184,140),(1-I)*3+12,I:NEXT
960 C=18:D=5:LOCATEC,D:PRINT"j":LOCATE19
,19:PRINT"e:"M$(CO-1)"-"M$(CO)"-N:e":LOC
ATE23,20:PRINT"f"
970 S=STICK(0):E=-(S=7)*(C>18)+(S=3)*(C<
25):F=-(S=1)*(D>5)+(S=5)*(D<13):IFC<>DTH
ENLOCATEC,D:PRINT" ":C=C+E*4:D=D+F*2:LOC
ATEC,D:PRINT"j":FORI=0TO100:NEXT
980 IFSTRIG(0)=0THEN970ELSER=FNR(C+1,D):
IFR>57THEN1020ELSEGOSUB1590:M$(CO)=CHR$(
R):MO(CO)=MO(CO-1)
990 FORI=0TO1:PUTSPRITE8+I,,,MO(CO)*2+I:
NEXT:CO=CO-(CO<99)
1000 LOCATE23,19:PRINTM$(CO-1)
1010 FORI=0TO500:NEXT:LOCATE19,19:PRINT"
e:"M$(CO-1)"-"M$(CO)"-"MID$("*N",1-(CO<9
9),1)":e":LOCATE24,16:PRINTUSING"##";CO:
GOTO970
1020 RR=R-106:IFR=103THENCO=CO-1:RETURN
1030 ONRRGOSUB1050,1060,1070,1090,1100
1040 GOTO990
1050 M$(CO)=CHR$(R):FT=FT+1:GOTO1080
1060 M$(CO)=CHR$(R):FT=FT+3:GOTO1080
1070 M$(CO)=CHR$(R):FT=FT+2
1080 FT=FTMOD4:MO(CO)=FT:GOSUB1600:RETUR
N
1090 GOSUB1610:FORI=1TOCO:M$(I)="N":MO(I
)=0:NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITE8+I,,(1-I)*3
+12,I:NEXT:FT=0:CO=1:RETURN1010
1100 IFCO<2THENRETURN970ELSEGOSUB1620:M$
(CO)="N":MO(CO)=0:CO=CO-1:FT=MO(CO-1):FO
RI=0TO1:PUTSPRITE8+I,,,MO(CO-1)*2+I:NEXT
:RETURN1010
1110 REM  +++++  PUZZLE  +++++
1120 '
1130 ONROGOSUB400,410,420,430,440,450,46
0,470,480,490:FORI=6306TO6658STEP32:READ
A$:FORJ=1TOLEN(A$):A=VAL(MID$(A$,J,1)):I
FATHENVPOKEI+J,A+96.
1140 NEXTJ,I:RETURN
1150 REM  +++++ TITLE DATA +++++
1160 DATA 111115555555,111111555555,11
52211255555,111111555555,111111255355,
1155332225355
1170 DATA 5522222223445,552222235555,55
5553334445,5555553335444,5555444444444,
5555444444445
1180 REM  +++++ PUZZLE DATA +++++
1190 ' SCENE 1
1200 DATA 600000000706,0555555555,05700
000075,0505555505,0505000505,050026420
05
1210 DATA 05002462005,0505000505,050555
55505,75700005085,0555505555,600095000
06
1220 ' SCENE 2
1230 DATA 000005,00000500807,0000057,007
000301,0,000000001
1240 DATA 0,01,00007000027,0,03033000009
,00000202
```

次ページへ続く

ちゅ～い!

このプログラムはマシン語を使用しているのでプログラムを打ちこみ終わったらまずSAVEしておきましょう。また、RUN 2000を実行するとマシン語のある行番号を表示しながら、その行が正しければ"OK"、間違っていれば"WRONG"を表示してチェックしてくれます。

```
1250 ' SCENE 3
1260 DATA 0,000800007,000000000002,00000
0003,0,000007
1270 DATA 00700000007,00100000001,000000
006,0007003964,0000000061,01
1280 ' SCENE 4
1290 DATA 00000001,000070002,0000001,000
07,0,0000100007
1300 DATA 0000006,000708000002,900000000
01,0000000003,00030007,0
1310 ' SCENE 5
1320 DATA 00002002,0,0,00007007,00000110
0003,85
1330 DATA 600070074009,0,000000000003,03
000007,0,0
1340 ' SCENE 6
1350 DATA 030006,007050601,0005060502,00
5060625,0506062635,607062636068
1360 DATA 050706360606,00507060605,00050
6060509,100050605307,00000505,2000006
1370 ' SCENE 7
1380 DATA 0,007700002,0770001,0704,00000
01,000000000003
1390 DATA 0,001,0,02000000001,0000000000
8,000000200009
1400 ' SCENE 8
1410 DATA 00000000004,3,000000083,055555
542,000000003,000000702
1420 DATA 007000003,000000702,007000003,
500000702,03,9011111111
1430 ' SCENE 9
1440 DATA 60506050001,06060600403,506050
0011,0505,605,05
1450 DATA 50500001555,06000005875,505505
52975,06050000075,50550500775,0605255555
5
1460 ' SCENE 10
1470 DATA 000000000059,00000000005,00000
000005,00000000005,07000000005,000000000
058
1480 DATA 00000000005,00000000005,000000
00005,1113331115,00000000106,00007707750
2
1490 '
1500 DATA 16k,271,38m,49n,5og
1510 REM +++++ TITLE +++++
1520 LOCATE10,10:PRINT"もうちょっと まってね":FORK
=0TO2500:NEXT:DEFUSR=&H41:A=USR(0):DEFUS
R=&H44
1530 CLS:RESTORE1570:FORI=1TO18:READA$:F
ORJ=0TO6:B$=MID$(A$,J+1,1):FORK=1TO4:IF(
VAL("&H"+B$) ¥ 2^(4-K)MOD2)=1THEN LOCATE
J*4+K+1,I+1:PRINT"e"
1540 NEXT:NEXT:NEXT:A=USR(0):FORJ=13TO15
:LOCATE23,J:PRINTCHR$((J<>15)*-70+32)"f"
CHR$((J<>13)*-70+32):NEXT
1550 FORI=0TO1000:NEXT:PLAY"T8005V15L4CE
CFDG2C1","T8005V13L4EGFABD2G1","T8002V10
GCFFDG2C1":LOCATE6,21:PRINT"= PUSH [SPAC
E] KEY ="
1560 IFSTRIG(0)THENRETURNELSE1560
1570 DATA 7E7C0F8,FFFE1FC,FFFF3FE,FFFFBF
E,F3CFBE6,F187FC2,F1C3FE0,F1F1FF8,F3F9FF
C
1580 DATA FFFDFFE,FF7EF9E,FE1EF0F,F80EF0
7,F39EE07,F3FEDCF,F3FDDFF,F1FBEFE,F077F7
C
1590 SOUND13,0:SOUND11,0:SOUND12,15:SOUN
D1,1:SOUND0,39:SOUND3,1:SOUND2,110:SOUND
7,&B00111000:SOUND8,16:SOUND9,16:FORJ=0T
O300:NEXT:RETURN:'MOVE PL.
1600 DEFINTA-Z:SOUND13,0:SOUND11,1:SOUND
12,20:SOUND7,56:SOUND1,2:SOUND0,39:SOUND
3,2:SOUND2,110:SOUND8,16:SOUND9,16:FORJ=
0TO100:NEXT:SOUND1,1:SOUND3,1:SOUND8,16:
SOUND9,16:RETURN:
1610 SOUND13,1:SOUND11,13:SOUND12,35:SOU
ND7,56:FORK=3TO2STEP-1:SOUND1,K:SOUND3,K
:FORJ=220TO30STEP-10:SOUND0,J:SOUND2,J+3
4:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND13,1:NEXTJ,K:
RETURN
1620 SOUND13,4:SOUND11,10:SOUND12,11:SOU
ND7,&B00111000:SOUND1,1:SOUND0,239:SOUND
3,1:SOUND2,110:SOUND8,16:SOUND9,16:FORJ=
0TO800:NEXT:RETURN
1630 SOUND13,0:SOUND12,22:SOUND11,3:SOUN
D7,56:SOUND0,20:SOUND1,0:SOUND8,16:SOUND
9,0:RETURN
1640 SOUND13,0:SOUND12,10:SOUND11,3:SOUN
D7,56:SOUND0,7:SOUND1,2:SOUND2,0:SOUND3,
2:SOUND8,16:SOUND9,16:RETURN
1650 SOUND13,0:SOUND12,10:SOUND11,3:SOUN
D7,56:SOUND0,47:SOUND1,2:SOUND8,16:SOUND
9,0:FORI=0TO50:NEXT:SOUND13,0:SOUND0,6:S
OUND8,16:RETURN
1660 REM ++++ CLEAR ++++
1670 LOCATEX-V,Y-W:PRINT"e":FORI=0TO2:PU
TSPRITEI,(X*8,Y*8-1):NEXT:PLAY"S0M350004
T230L4C8GGL8GBAEG1","S0M350004T230L4R8ER
D8RR8E1","S0M350004T230L4R8CRO3B8O4RR8C1
"
1680 RO=RO+1:CQ=CQ+1:FORK=0TO5000:NEXT:I
F RO<11THEN170
1690 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE6,7:PR
INT"= CONGRATULATIONS =":LOCATE11,11:PRI
NT"THANK YOU":LOCATE10,15:PRINT"BY CHIZE
LUN"
1700 PLAY"V15T120O5L2E1F#O4BO5E1G#B4.R8B
O6C#O5C#.D#8E8F#C#4.R8C#1","T120O4V12L8R
8EG#F#G#EO3BO4ER8EG#F#G#EO3BO4ER8EG#F#G#
EO3BO4ER8G#BA#BG#D#G#R8AO5C#O4BO5C#O4AEG
#R8F#AG#AF#C#F#R8F#AG#AF#C#F#R8GA#G#A#GD
#G":END
1710 REM ++++ MISS! ++++
1720 PLAY"V15T220L4O2CDE1","V15T220L4O3E
GC1":FORK=0TO4000:NEXT:IFCQ<1THEN1740
1730 FORK=0TO3000:NEXT:CQ=CQ-1:IFSFTHENR
ETURN170ELSE170
1740 CLS:LOCATE6,8:PRINT"= G A M E  O V
E R =":LOCATE8,15:PRINT"PUSH [SPACE] KEY
"
1750 PUTSPRITE0,(0,208):PLAY"S0M400005T9
0L8A#4A#A#G#F#4G#A#G#F#16.D#32C#16.D#O7D
#O6D#"
1760 S=STICK(0):IFSTRIG(0)THENRO=-(RO>=S
)*S-(RO<S)-(S=0):CQ=2:GOTO170ELSE1760
1770 '
1780 '
2000 REM  +++ M.L. CHECK +++
2010 '
2020 DATA F0,487,607,55E,5E5,9A8,66F,69B
,1B6
2030 CLS:DIM CK$(8)
2040 RESTORE 2020:READ AA$:FOR I=1 TO 8:
READ CK$(I):NEXT
2050 RESTORE 510
2060 FOR I=1 TO 8:A=0
2070   FOR J=0 TO 15
2080     READ A$:IF A$="**" THEN A$=AA$
2090     A=A+VAL("&H"+A$)
2100   NEXT
```

もうちょっと続く

```
2110   IF A=VAL("&H"+CK$(I)) THEN CK$(I)
="OK!" ELSE BEEP:CK$(I)="WRONG!"
2115   PRINT"LINE NO."500+I*10"IS "CK$(I
)
2120 NEXT
2130 END
2140 '
2150 REM +++ PSY・S (H.R.M.2) +++
2160 REM +++   BY CHIZELUN   +++
```

DISK BASICで使うには

DISK BASICでこのプログラムを動かすと、DISK BASIC自体がおかしくなり、正常に動かなくなります。これはゲームのマシン語がDISK BASICのエリアを書きかえてしまうためです。このプログラムをDISK BASIC対応にするためには以下の変更が必要です。

①20行のCLEAR文の
&HEFFF を
&HCFFF に変更。

②40行の
A=&HF000:AA=&HF0 を
A=&HD000:AA=&HD0 とする。

③2020行のDATA以降を
D0, 467, 607, 55E, 5E5, 968, 62F, 69B, 1B6
に変更する。

これでディスクでも使えます。

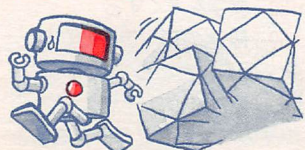
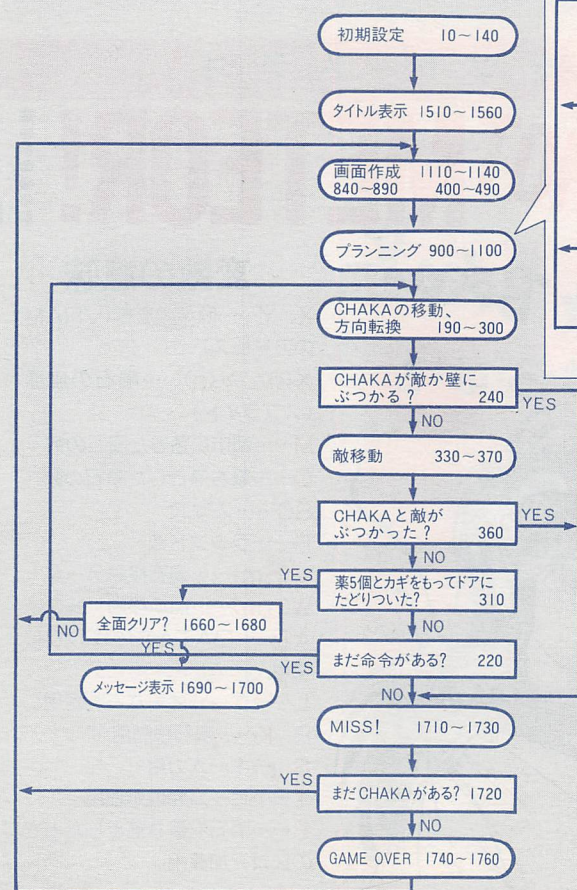
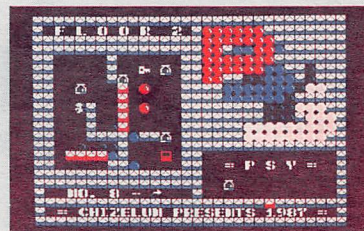
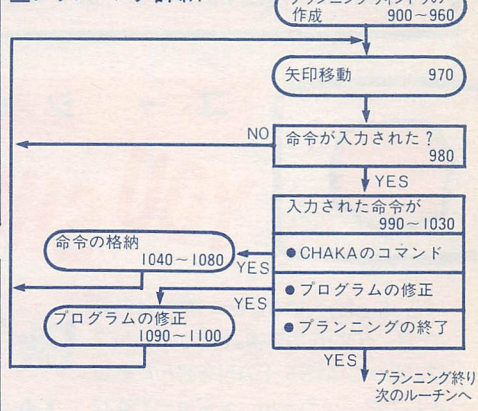
プログラム解説

10～20　初期設定
30～60　マシン語ルーチンの設定(82ページ参照)
70～120　キャラクタ定義
130～140　スプライト定義
160～180　タイトルパターンを表示するウインドの作成
190～220　コマンドの解釈
230～320　コマンドの実行
330～380　敵の移動
390～490　各フロアのデータのある行の指定
500～580　マシン語のデータ(82ページ参照)
590～770　キャラクタパターンデータ
780～830　スプライトデータ
840～890　画面作成
910～960　プランニングを書きこむウインドの作成
970～1010　コマンドの入力
1020～1100　コマンドの書きこみ
1110～1140　フロアデータの読みこみ
1150～1170　タイトルパターンのデータ
1180～1480　各フロアのデータ
1500　プランニングを書きこむウインドのデータ
1510～1580　タイトル表示
1590～1650　サウンドルーチン
1660～1700　クリア処理
1710～1760　ミス処理
2000～2130　チェックサム・プログラム

変数の意味

M$(n)……命令格納用
MD(n)……プランニング中のチャカの動き
Z(n)……敵の移動判定用
RO……面数
PS……取ったPSYの数
KY……キーを取ったかどうかのフラグ
CQ……チャカの数
SF……敵とぶつかったかどうかのフラグ
X、Y……チャカの座標(スプライト)
C、D……プランニング用矢印の座標(テキスト)
CO……プランニング用カウンタ
FT……チャカの向き
A……関数用アドレス
A$……データ読みこみ用
S……キー入力用
CK$(n)……チェックサム用
I、J、K、L、T……ループ用

▲プランニングが苦しくも楽しい！

カラフルなキャラクタの秘密はマシン語

画面を飾る色とりどりのキャラクタ、じつはこれらのほとんどがテキストに定義されて使われているのだ。SCREEN1のモードはテキスト(文字)をかんたんに扱うことができるけれど、1文字ごとに2色しか使えないはず。一方、SCREEN2のような高解像度グラフィックモードでは色はたくさん使うことができるけど、文字を扱うのはなかなかメンドくさい。そこで、SCREEN1のような手軽さでSCREEN2の多色(とはいっても1文字以内に使えるのは最大16色まで)キャラを使えるようにしているのがこのプログラムのマシン語なのだ。

かんたんに(といっても難しいけれど)その仕組みを説明すると、

①BASICではSCREEN1を実行しておいて、マシン語でVDP(ディスプレイ関係を制御している部分)のみをSCREEN2にする。

②テキストのキャラクタを定義しているパターンジェネレータテーブルをSCREEN2用に設定する。

③キャラクタの色を定めているカラーテーブルを同様にSCREEN2用に設定する。

ここまでがマシン語の最初の部分。あとは、BASICでキャラクタパターンを定義して、

④そのパターンをマシン語でSCREEN2のグラフィックとして表示する。

BASICのビギナーにはぜんぜんわかんないだろうけど、ちょっと自信のある人はこれを理解することを目標に精進してほしい。

参考までに、このマシン語のソースリストを右に掲載しておくので、マシン語をはじめた人は教材としてほしい。

突然だが、このゲームは、リプレイのときに、STICK(0)が最後に終わった面と同じ数になるようにカーソルキーを押しながらスペースキーを押すとコンティニューできる。つまり、3面はカーソルキーの右、4面はカーソルキーの右と下、5面はカーソルキーの下……を押しながらスペースキーを押せばいい。

アドレス	データ	アセンブリ表記	アドレス	データ	アセンブリ表記
F000	CD 7E 00	CALL 7EH	F03A	01 00 18	LD BC, 1800H
F003	21 00 00	LD HL, 0	F03D	CD 56 00	CALL 56H
F006	11 80 F0	LD DE, 0F080H	F040	C9	RET
F009	06 08	LD B, 8			
F00B	C5	PUSH BC	F041	11 80 F0	LD DE, 0F080H
F00C	01 00 01	LD BC, 100H	F044	2A F8 F7	LD HL, (0F7F8H)
F00F	C5	PUSH BC	F047	29	ADD HL, HL
F010	D5	PUSH DE	F048	29	ADD HL, HL
F011	CD 59 00	CALL 59H	F049	29	ADD HL, HL
F014	06 02	LD B, 2	F04A	E5	PUSH HL
F016	78	LD A, B	F04B	EB	EX DE, HL
F017	08	EX AF, AF'	F04C	CD 5C F0	CALL 0F05CH
F018	11 00 08	LD DE, 800H	F04F	E1	POP HL
F01B	19	ADD HL, DE	F050	11 00 20	LD DE, 2000H
F01C	EB	EX DE, HL	F053	19	ADD HL, DE
F01D	E1	POP HL	F054	11 88 F0	LD DE, 0F088H
F01E	C1	POP BC	F057	EB	EX DE, HL
F01F	C5	PUSH BC	F058	CD 5C F0	CALL 0F05CH
F020	E5	PUSH HL	F05B	C9	RET
F021	CD 5C 00	CALL 5CH			
F024	08	EX AF, AF'	F05C	06 03	LD B, 3
F025	47	LD B, A	F05E	C5	PUSH BC
F026	10 EE	DJNZ 0F016H	F05F	01 08 00	LD BC, 8
F028	11 00 01	LD DE, 100H	F062	E5	PUSH HL
F02B	19	ADD HL, DE	F063	D5	PUSH DE
F02C	7C	LD A, H	F064	CD 5C 00	CALL 5CH
F02D	E6 0F	AND 0FH	F067	E1	POP HL
F02F	67	LD H, A	F068	11 00 08	LD DE, 800H
F030	D1	POP DE	F06B	19	ADD HL, DE
F031	C1	POP BC	F06C	EB	EX DE, HL
F032	C1	POP BC	F06D	E1	POP HL
F033	10 D6	DJNZ 0F00BH	F06E	C1	POP BC
F035	21 00 20	LD HL, 2000H	F06F	10 ED	DJNZ 0F05EH
F038	3E F1	LD A, 0F1H	F071	C9	RET

ユーショットメテオ

YOU SHOT METEOR!

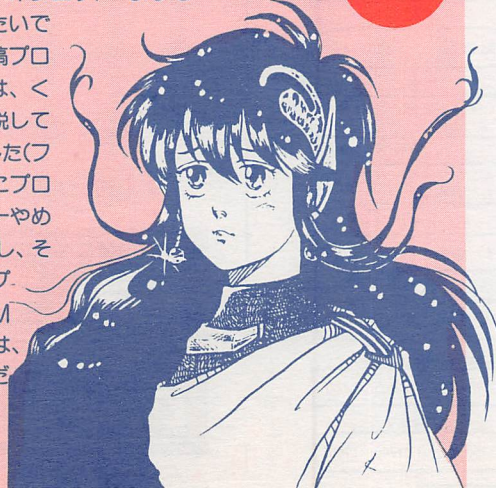
RAM 16K

プログラムリストと詳細解説

遊び方は72ページにあります。

By Beta.K

は・ろ・は・ろ

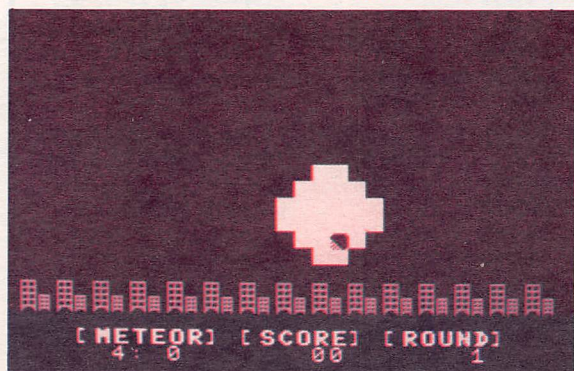
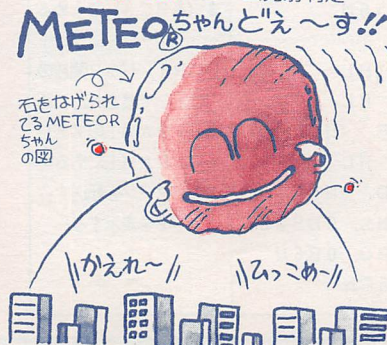
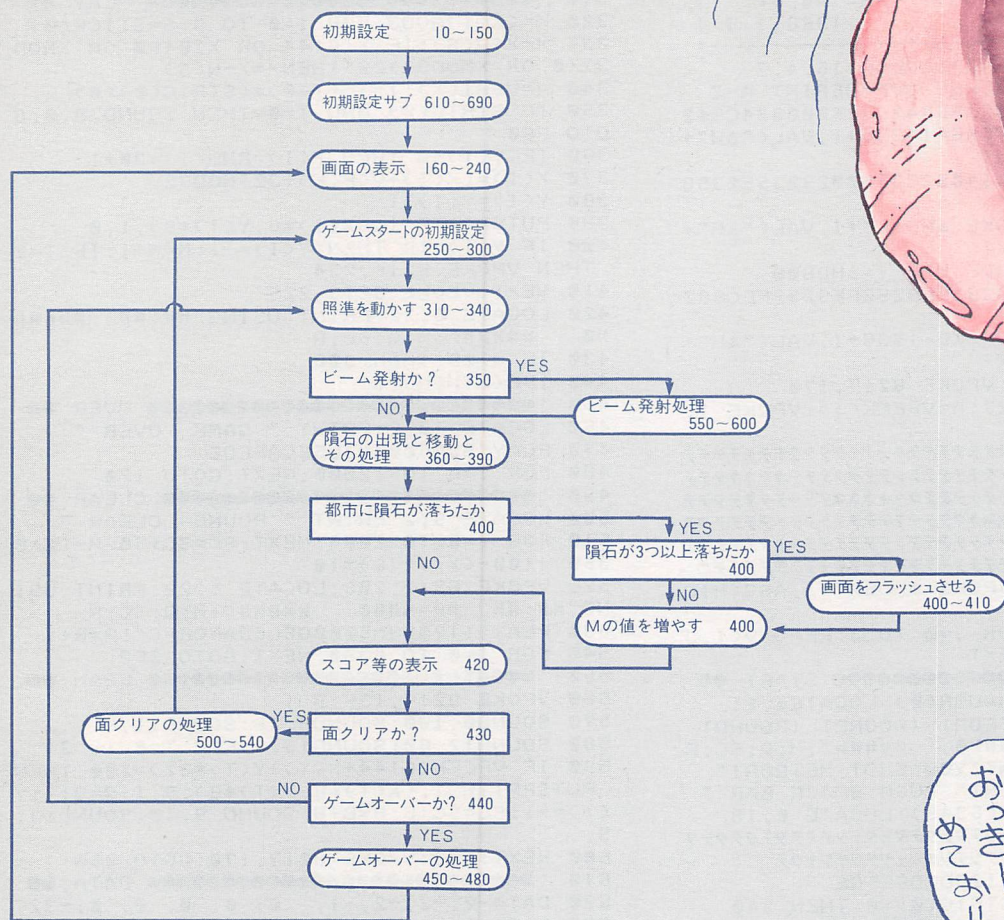
はろ、Beta.Kです。そーです、4月号の『P-YON氏の冒険』を作ったもんです。ほんで、MSX・FANを読んだ感想としては……うーん、メジャーですね(定規じゃない)。"ポシェット"よりも"ファミマガ"みたいでした。でも、投稿プログラムのページは、くわしく親切に解説してるなあと思いました(ファミマガみたいにプログラム・コーナーやめないでね)。しかし、それにしても掲載プログラムをROMにしてくれるとは、すげえアイデアだ信じられん……。

変数の意味

X、Y……照準の座標(VRAMのアドレス)
X(n)、Y(n)……隕石の座標(スプライト)
M……都市に落ちた隕石の数
Q……撃ち落とした隕石の数
SC……スコア
R……ラウンド数
V(n,m)……隕石移動データ
W(n,m)……照準移動データ
A$……DATA文の代わりに使用
L……ゲームオーバー判定用
P、K……隕石移動用
S……キー入力用
T……ビーム発射処理用
B……隕石を撃ち落としたときのスコア加算用

プログラム解説

10　REM文
20〜30　初期設定
40　ミサイルと爆発パターンのスプライトデータ
50　スプライトパターン定義
60　マシン語プログラムのデータ(84ページ参照)
70　60行のマシン語をRAMに書きこむ
80　USR関数定義
90　ビルの形のキャラクタパターンデータ
100　キャラクタパターン定義
110　キャラクタに色をつける
120　文字を太くする
130　照準の形；テ=暗い空、ネ=明るいところ
140　RAMのユーザエリアの照準のキャラクタデータを書き

```
10 '
  ┌─────────────────────────────────┐
  │ "YOU SHOT METEOR!"   Making of │
  │   by  Beta.K          1986.1.6 │
  └─────────────────────────────────┘
20 SCREEN 1,0:WIDTH 32:COLOR 15,4,7
30 CLEAR 200,&HDB00:KEY OFF:DEFINT A-Z
40 A$=" 7EFFFF7FBF5FAF5642C324000024C342
50 FOR I=1 TO 15:VPOKE 14335+I,VAL("&H"+
MID$(A$,I+I,2)):NEXT
60 A$=" 2100183EC3014002C3560023235E2356
2128DB01E600C35C00"
70 FOR I=1 TO 25:POKE &HDAFF+I,VAL("&H"+
MID$(A$,I+I,2)):NEXT
80 DEF USR=&HDB00:DEF USR 1=&HDB0B
90 A$=" 00FE9292FE9292FE9292FE9292FEC682
F8A8F8A8F8A8F888"
100 FOR I=1 TO 32:VPOKE 1535+I,VAL("&H"+
MID$(A$,I+I,2)):NEXT
110 VPOKE 8216,225:VPOKE 8217,170
120 FOR I=520 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,
A¥2 OR A¥4:NEXT
130 A$="テテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテ
テテネネテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテネネネネテテテ
テテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテネネネネネテテテテテテテテテテテ
テテテテテテテテテテテテテテテテネネネネネテテテテテテテテテテテテテテテテテテテ
テテテテテテテテテネネネテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテ
テテネネテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテテ"
:40 FOR I=1 TO 230:POKE &HDB27+I,ASC(MID
$(A$,I,1)):NEXT
150 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 3:READ V(I,J
):NEXT:READ W(I):NEXT
160 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● START ●●
170 VPOKE6912,208:A=USR(0):LOCATE4,21
180 PRINTUSING"[METEOR] [SCORE] [ROUND]
      ##:##  ######0   #####";M;Q;SC;R
190 LOCATE 8,4:PRINT"YOU SHOT METEOR!"
200 LOCATE 8,15:PRINT" PUSH SPACE BAR "
210 SC=0:R=1:A=USR1(6349):LOCATE 0,18
220 PRINT"テタテタテタテタテタテタテタテタテタテタテタテタテタテタテタ
テテテチリチリチリチリチリチリチリチリチリチリチリチリチリチリチリテ
230 PLAY"T120V1506L12CDCDCEFGE
240 IF PLAY(0) OR STRIG(0)=0 THEN 240
250 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● GAME ●●
260 A=USR(0):L=30-((R-1)¥10)*3:X=6349
270 PLAY "S9M40000L12CEFGED11CEFDCCC"
280 FOR I=0 TO 3:X(I)=I*8+4:Y(I)=0:NEXT
290 SOUND 7,46:SOUND 6,20:Q=0:M=0
300 P=R MOD 10:IF PLAY(0) THEN 300
310 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● PLAY ●●
320 K=(K+1)MOD3:FOR I=0 TO 3:S=STICK(0)
330 X=X+W(S):IF X<6144 OR X>6490 OR XMOD
32<0 OR XMOD32>26 THENX=X-W(S)
340 A=USR1(X):T=T-(T>0)*(STRIG(0)=0)
350 IF STRIG(0) AND T=0 THEN SOUND 9,0:G
OTO 560
360 IF Y(I)<0 THEN X(I)=RND(1)*30+1
370 X(I)=(X(I)+V(P,K)+32)MOD32
380 Y(I)=Y(I)+1
390 PUTSPRITE I,(X(I)*8,Y(I)*8),1,0
400 IF Y(I)>18 THEN Y(I)=-1:M=M+1:IF I=2
 THEN VPOKE 8216,234
410 NEXT:VPOKE 8216,225
420 LOCATE 5,22:PRINT USING"##:##  #####
#0   #####";M;Q;SC;R
430 IF Q>29 THEN 500
440 IFM<LTHEN320
450 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● OVER ●●
460 LOCATE 10,2:PRINT " GAME  OVER "
470 PLAY"S9M500003L5EGAFEDC
480 FOR I=0 TO 12000:NEXT:GOTO 170
490 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● CLEAR ●●
500 LOCATE 9,2:PRINT " ROUND  CLEAR "
510 FOR I=0 TO 2000:NEXT:SC=SC+50-M-(X=6
350)*100-(X<6176)*10
520 VPOKE 6912,208:LOCATE 5,22:PRINT USI
NG"##:##  ######0   #####";M;Q;SC;R
530 PLAY"T120S9M50000O6L6BAFCEFC":R=R+1
540 FOR I=0 TO 8000:NEXT:GOTO 260
550 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● BEAM ●●
560 VPOKE 8217,136:B=1
570 SOUND0,100:SOUND8,16:SOUND11,8
580 SOUND12,80:SOUND13,9:FOR T=0 TO 3
590 IF VPEEK(6144+X(T)+Y(T)*32)=200 THEN
 PUTSPRITE T,(X(T)*8,Y(T)*8),9,1:Q=Q+1:Y
(T)=-1:SC=SC+B:B=B+B:SOUND 9,16:SOUND13,
9
600 NEXT:T=8:VPOKE 8217,170:GOTO 360
610 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● DATA ●●
620 DATA-2,-2,-2,-1,  0, 0, 0, 0, 0,-32
630 DATA-1, 0, 0, 0,-31, 1, 0, 1, 0,  1
640 DATA-1,-1,-1, 0, 33, 1, 1, 1, 1, 32
650 DATA-1, 0, 1, 0, 31,-1,-1,-1, 1, -1
660 DATA 1, 2, 1, 0,-33,-1, 1,-2, 2,
670 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● FIN. ●●
```

こむ
150〜610　行以下の隕石と照準の移動データを読みこむ
160　REM文
170〜240　ゲーム画面表示
250　REM文
260　マシン語ルーチンの呼び出しと変数の初期化
270　スタートミュージック
280　隕石の出現地点の座標を決定する
290　効果音、スコア等の設定
300　変数設定と演奏終了までの時間待ち
310　REM文
320　照準移動に関する処理
340〜350　ビーム発射判定
360〜390　隕石の表示と移動
400〜410　都市に隕石が落ちたときの処理
420　スコア等の表示
430　面クリアの判定
440　ゲームオーバー判定
450　REM文
460〜480　ゲームオーバー処理
490　REM文
500〜540　面クリア処理
550　REM文
560〜600　ビーム発射、命中判定処理
610　REM文
620〜660　隕石と照準の移動用データ
670　REM文

▲闇夜に降る隕石群を撃ち落とせ！

『メテオ』のばーい、照準の移動がマシン語しているのだった!

アドレス	データ	アセンブリ表記	解説
DB00	21 00 18	LD HL, 1800H	USR0／VRAMパターン名称テーブルの先頭から576文字分をCHR$（&HC3）でうめる
DB03	3E C3	LD A, 0C3H	
DB05	01 40 02	LD BC, 240H	
DB08	C3 56 00	JP 56H	
DB0B	23	INC HL	USR1／USR関数の引数として渡された、照準のVRAM上のアドレスに、RAM上にある照準のパターンを転送する（=照準を表示する）
DB0C	23	INC HL	
DB0D	5E	LD E, (HL)	
DB0E	23	INC HL	
DB0F	56	LD D, (HL)	
DB10	21 28 DB	LD HL, 0DB28H	
DB13	01 E6 00	LD BC, 0E6H	
DB16	C3 5C 00	JP 5CH	

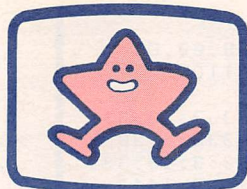
同じマシン語といっても、このマシン語はものすごくかんたんなマシン語だ。ちょっとでもマシン語に足を踏みいれていれば左のソースリストを読んで理解できるはず。

マシン語をまったく知らない人でもVRAMのことがわかっていれば、表の解説部分を読んでおおよその仕組みがわかるだろう。

それでもまったくイメージもわかない人のために、ごくかんたんに説明しておこう。

このマシン語は、はっきりいってPRINT文を実行しているようなものなのだ。では何をPRINTしているのかというと、それは、黄色い照準のパターンと夜空の一部を含む部分のパターンだ。つまり、プログラム中でA$に定義されている"テ"と"ネ"の固まりだ。

カーソルキーを動かすたびに、そのパターンを右にずらしたり、上にずらしたりしながら、毎回毎回その部分を表示しなおしているのだ。そうすることで、あたかも黄色い照準だけが動いているように見えるわけ。

じつはこのマシン語とまったく同じことがBASICでもできるのだけれど、作者があえてマシン語を使った理由は、なんといっても移動がスムーズにおこなわれるという点につきる（と思う）。この照準の動きをBASICで出すのはなかなか難しいのだ。というよりは不可能に近い。

ディレクション

DIRECTION

RAM 16K
プログラムリストと詳細解説

遊び方は73ページにあります。

全面クリアするには、2時間は必要だ、と思う

よく初投稿で初採用だー、と書く人がいるけど、ぼくも初投稿で初採用だよー。このゲーム、『DIRECTION』はプログラムが長い、キャラクターはよくない、音楽はだるい、そのうえ、ルールが難しいときていますが、自分では気にいってます。打ちこんで全面クリアしてよー。友だちにやらせてみたところ、ルールを覚えていないせいもあるだろうけど、3面クリアできませんでした。全10面クリアするには2時間は必要だ、と思う。最後に田村佳久見ているかー。ぼくは大和町の"いま○りひ○○き"だよー。

```
10 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH32:
DEFINTA-Z:R=1:DEFUSR=&H90
20 Z$(1)=" ":Z$(2)="'":Z$(3)="a":Z$(4)="
b":Z$(5)="c":Z$(6)="h":Z$(7)="i":Z$(8)="
p":Z$(9)="x":LOCATE11,1:PRINT"DRINCTION"
:ONKEYGOSUB470
30 FORJ=14336TO14359:READA$:VPOKEJ,VAL("
&H"+A$):NEXTJ:DEFFNZ(X,Y)=VPEEK(BASE(5)+
X+Y*32):LOCATE9,11:PRINT"WAIT A MINUTE";
40 FORI=0TO7:READA$:A=ASC(A$)*8:FORJ=ATO
A+7:READA$:VPOKEJ,VAL("&H"+A$):NEXT:READ
A$:VPOKEBASE(6)+INT(A/64),VAL("&H"+A$):N
EXT
50 PRINT"!":RESTORE760:FORI=1TO10:READM$
(I),X(I),Y(I),BX(I),BY(I),L(I),D(I),QQ
60 FORJ=1TO128:A$=HEX$(ASC(MID$(M$(I),J,
1))):FORK=1TO2:A=VAL("&H"+MID$(A$,K,1)):
Q=Q+A:NEXTK,J:Q=Q+X(I)+Y(I)+BX(I)+BY(I)+
L(I)+D(I):IFQ=QQTHENNEXTIELSESCREEN1:PRI
NT"Data error in";750+I*10:END
70 '-----DEMO-----
80 CLS:LOCATE10,0:PRINT"┌──────────┐"SPC(
11)"──────────┤DIRECTION├──────────"SPC
(10)"└──────────┘":VDP(1)=VDP(1)OR1
90 PUTSPRITE0,(120,80),10:PLAY"T112L4S8M
5600CCGGAAGRFFEEDDCRGGFFEEDRGGFFEEDRCCGG
AAGRFFEEDDC"
100 R=1:LOCATE8,19:PRINT"PUSH SPACE KEY"
:FORI=0TO1:I=-(INKEY$=""):NEXT:IFINKEY$=
" "THEN130ELSEIFPLAY(0)=-1THEN100
110 LOCATE12,14:PRINTUSING"ROUND ##";R:S
=STICK(0):RR=(S=7)-(S=3):R=R+RR:IFR=0ORR
=11THENR=R-RR
120 FORI=0TO300:NEXT:IFSTRIG(0)=0THEN110
130 VDP(1)=VDP(1)AND&HFE:M=0:PUTSPRITE0,
,0
140 FORI=4TO19:LOCATE6,I:PRINTSTRING$(16
,"p"):NEXTI:RESTORE740:FORI=5TO17STEP4:R
EADA$:LOCATE23,I:PRINTA$:NEXTI
150 '-----ROUND MAKING-----
160 FORI=1TO128:A$=HEX$(ASC(MID$(M$(R),I
,1))):FORK=1TO2:A=VAL("&H"+MID$(A$,K,1))
:LOCATE((I-1)MOD8)*2+K+5,INT((I-1)/8)+4:
PRINTZ$(A-2):NEXTK,I
170 X=X(R):Y=Y(R):BX=BX(R):BY=BY(R):L=L(
R):D=D(R):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),10:PUTS
PRITE1,(BX*8,BY*8-1),6:PUTSPRITE2,(BX*8,
BY*8-1),15:GOSUB530
180 '-----MAIN-----
190 IFPLAY(0)=-1THEN190ELSEKEY(1)ON
200 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN400ELSES=STI
CK(0)ORSTICK(1):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-
(S=5):X=X+XX:Y=Y+YY
210 Z=FNZ(X,Y):IFZ=32THEN220ELSEIFZ=112O
RZ=120THENX=X-XX:Y=Y-YY:GOTO220ELSEIFZ=1
05THEN240ELSEA=Z:GOTO270
220 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),10:IFBX=XANDB
Y=YTHEN470
230 IFPLAY(0)=0THENV=USR(0):PLAY"S8M3000
O2C+D+EERB","S8M300003A+BB+ARC":GOTO200E
LSEFORI=0TO15:NEXTI:GOTO200
240 IFFNZ(X+XX,Y+YY)=112ORFNZ(X+XX,Y+YY)
=120THENX=X-XX:Y=Y-YY:GOTO220
250 LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEX+XX,Y+YY:P
RINT"i":IFFNZ(BX,BY)=32THEN220ELSE470
260 '-----REDIRECTOR-----
270 AX=X:AY=Y:CX=XX:CY=YY:Z=FNZ(AX+CX,AY
+CY):IFZ=32THEN370ELSEIFZ>=104ANDZ<=120T
HENX=X-XX:Y=Y-YY:GOTO220
280 Z=FNZ(AX+CX,AY+CY):IFZ=32THEN370ELSE
IFZ>=104ANDZ<=120THENX=X-XX:Y=Y-YY:GOTO2
20ELSELOCATEAX,AY:PRINT" "
290 DX=AX:DY=AY:AX=AX+CX:AY=AY+CY:ONZ-95
GOSUB300,310,320,330:GOTO340
300 CX=0 :CY=-1:RETURN
310 CX=0 :CY=1 :RETURN
320 CX=-1:CY=0 :RETURN
330 CX=1 :CY=0 :RETURN
340 V=USR(0):PLAY"T40L8O8S1M3000C"
350 IFPLAY(0)=-1THEN350ELSEL=L-1:GOSUB53
0:IFL<0THEN470
360 Z=FNZ(AX+CX,AY+CY):IFZ=32THEN380ELSE
IFZ>=104ANDZ<=120THENLOCATEDX,DY:PRINTCH
R$(A):X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO220ELSEAX=AX+CX:
AY=AY+CY:ONZ-95GOSUB300,310,320,330:GOTO
340
370 LOCATEAX,AY:PRINT" "
380 AX=AX+CX:AY=AY+CY:LOCATEAX,AY:PRINTC
HR$(A):IFX=AXANDY=AYORAX=BXANDAY=BYTHEN4
70ELSE280
390 '-----BALL-----
400 V=USR(0):Z=D+95:L=L+1:ONZ-95GOSUB300
,310,320,330:GOTO430
410 ONZ-95GOSUB300,310,320,330:PLAY"T40L
8O8S1M3000C"
420 IFPLAY(0)=-1THEN420
430 L=L-1:D=Z-95:GOSUB530:IFL<0THEN470
440 Z=FNZ(BX+CX,BY+CY):IFZ=<99ANDZ=>32OR
Z=120THENBX=BX+CX:BY=BY+CYELSE470
450 PUTSPRITE1,(BX*8,BY*8-1),6:PUTSPRITE
2,(BX*8,BY*8-1),15:IFBX=XANDBY=YTHEN470E
LSEIFZ=120THEN490ELSEIFZ=32THEN440ELSE41
0
460 '-----MISS-----
```

次ページへ続く

```
470 KEY(1)OFF:V=USR(0):PLAY"V13T25002BDC
O1DFC":FORI=0TO50STEP10:PUTSPRITE0,(X*8,
Y*8-1),10:FORJ=20TO200-I:NEXTJ:PUTSPRITE
0,(X*8,Y*8-1),0:FORJ=0TO50+I*5:NEXTJ,I:P
UTSPRITE1,,0:PUTSPRITE2,,0
480 LOCATE11,13:PRINT" MISS ":M=M+1:IFM=
<4THENFORI=0TO1000:NEXTI:GOTO140ELSELOCA
TE9,13:PRINT" GAME OVER ":FORI=0TO2000:N
EXT:GOTO80
490 LOCATEBX,BY:PRINT" ":PUTSPRITE1,,0:P
UTSPRITE2,,0:FORJ=0TO15:PUTSPRITE0,(X*8,
Y*8-1),13:FORI=0TO30:NEXTI:PUTSPRITE0,(X
*8,Y*8-1),10:FORI=0TO30:NEXTI,J
500 '-----CLEAR-----
510 V=USR(0):LOCATE11,13:PRINT" CLEAR ":
R=R+1:IFR=<10THENFORI=0TO1000:NEXTI:GOTO
520ELSE540
520 PUTSPRITE0,,0:GOTO 140
530 LOCATE26,7:PRINTUSING"##";R:LOCATE26
,11:PRINTUSING"##";M:LOCATE26,15:PRINTUS
ING"##";L:LOCATE27,19:PRINTCHR$(D+95):RE
TURN
540 SCREEN2:SPRITE$(0)=CHR$(24)+CHR$(24)
550 SCREEN1:C(0)=64:C(1)=96:C(2)=160:C(4
)=17:C=-1:FORI=177TO194STEP8:FORJ=0TO7:V
POKEI*8+J,0:NEXTJ:VPOKEI*8+1,2:C=C+1:VPO
KEBASE(6)+I/8,C(C)
560 FORH=0TOINT(I/6):LOCATERND(0)*32,RND
(1)*22:PRINTCHR$(I):NEXTH,I:SPRITE$(0)=C
HR$(1)
570 Y=0:C=0:FORI=256TO1STEP-1:IFIMOD6=0T
HENY=Y+3
580 PUTSPRITE0,(I,Y),10,0:C=C+1:IFC=4THE
NC=0
590 IFIMOD6=0THENC=C+1:IFC<4THENGOSUB630
:NEXTIELSEC=0:GOSUB630:NEXTIELSENEXTI
600 LOCATE23,20:PRINT"The End"
610 GOSUB620:FORI=0TO200:NEXT:IFSTRIG(0)
ORSTRIG(1)=-1THENRUNELSE610
620 C=C+1:IFC=4THENC=0
630 VPOKEBASE(6)+22+C,C(4):FORJ=0TO40:NE
XTJ:VPOKEBASE(6)+22+C,C(C):RETURN
640 '-----DATA-----
650 DATA 10,38,FE,7C,38,6C,C6,00,3C,6E,D
F,FF,FF,FF,7E,3C,00,10,20,00,00,00,00,00
660 DATA ',10,38,7C,FE,38,38,38,00,81
670 DATA a,00,38,38,38,FE,7C,38,10,81
680 DATA b,10,30,7E,FE,7E,30,10,00,81
690 DATA c,10,18,FC,FE,FC,18,10,00,81
700 DATA h,83,01,01,01,01,01,83,FF,1C
710 DATA i,83,45,29,11,29,45,83,FF,1C
720 DATA p,01,01,01,01,01,01,01,FF,14
730 DATA x,38,44,82,92,82,44,38,00,D1
740 DATA ROUND,MISS,LIFE,DIRECTION
750 '-----ROUND DATA-----
760 DATA "ｪｪｪｪｪｪｪｪ｣33｣:33:｣3:33｣3:｣3｣33:
3:｣:9363｣:｣｣3333::ｪ333333ｪ｣33s33S:｣;3833
3:ｪ33333ｳｪ｣｣3353::｣:3333｣:｣3｣33:3:｣3:33｣
3:｣33｣:33:ｪｪｪｪｪｪｪｪ",13,5,17,8,5,3,1443
770 DATA "333:ｪｪｪｪ333｣533j33:3｣ｳ3:33｣:3ｳ
fZ3:3｣:63:3｣:3｣36::3｣:｣3S:｣3｣ｵ:7Vj｣3｣ｱ:3
3:｣3｣3｣3D::3:ｪ333:3｣◆◆◆33:3ｨ88833:3｣◆◆◆3
3:3｣88833:3ｪｪｪｪｪｪｪ",9,18,20,15,99,1,2993
780 DATA ":ｪｪｪｪｪｪｪ:◆33ｨ33::◆38ｨ◆3::◆383◆
5::◆38ｨ◆3::◆383◆3::ｨｨ83◆3::333333::33ｨ3ｨ
ｨｴ:383◆3◆::33◆33◆::33833◆::383◆3◆::33ｨ33
◆::333;33::ｪｪｪｪｪｪｪ",15,7,14,7,1,4,4450
790 DATA "ｪｪｪｪｪｪｪｪ｣33;333:｣333333:｣33338
3:｣333◆33:｣333333:｣333333:｣333333:｣333◆8
3:｣◆◆3384:｣333◆83:｣333333:｣333｣33:｣33338
3:｣333333:ｪｪｪｪｪｪｪｪ",12,16,11,16,1,4,5764
800 DATA ":ｪｪｪｪｪｪｪ:3◆3333:::ｪｪｪ｣:::333
｣::3:536｣::3◆373｣::3:ｪｪｪ｣::333333::33333
3::333333::3◆3333:::3333:::3333:::333
3::3ｳ3333::ｪｪｪｪｪｪｪ",11,9,10,7,1,1,7212
810 DATA "ｪｪｪｪｪｪｪｪ｣333333:ｨｨ｣ｨｨ｣｣:ｨ8｣ｨ8｣
｣ｪｨｨ｣ｨｨ｣｣:ｨ◆｣ｨ3｣｣:ｨ8ｪｨ3ｪ｣:｣3333s3:｣S3333
3:｣:ｪｨｴSｨｴ｣3:3ｴ3◆:｣3｣8:cｨ:｣:3◆:3◆:｣:ｪｨｴｪ
ｨｴ｣ｳ33333:ｪｪｪｪｪｪｪｪ",14,7,11,9,4,1,8943
820 DATA "ｪｪｪｪｪｪｪｪｪ3333｣3ｪｪ333573ｪｪ33333
3ｪｪ33C333ｪｪ333333ｪｪ333833ｪｪ33833;ｪｪ33333
3ｪｪ3333◆3ｪｪ638333ｪｪ3333◆3ｪｪ333333ｪｪ3333◆
3ｪｪ333333ｪｪｪｪｪｪｪｪｪ",13,17,14,17,4,1,1044
8
830 DATA "ｪｪｪｪｪｪｪｪ｣333333j｣333333:｣ｳ3333
3:｣3Wwtf3:｣3S8343:｣3S◆◆43:｣3X8848:｣3S｣◆O
8:｣3S:84::｣3wwwt3:｣333333:｣333333:｣33333
3:ｱ333333Jｪｪｪｪｪｪｪｪ",13,12,7,5,6,2,11842
840 DATA "ｪｪｪｪｪｪｪｪ｣533｣33:｣ｪｪV4:｣:｣3ｺ333
c:｣:ｪ3333:｣33◆333:｣333333:｣733333:｣33333
3:｣33833S:ｪ333333::C33◆3◆::｣33333::ｪ33ｪｨ
◆ｪ3:｣3｣｣3｣33ｪｪ｣ｪｪ｣",7,5,20,7,7,3,13247
850 DATA "ｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪ3ｪｪｪｪｪｪ｣cｪｪｪｪｪｪ･366
3ｪｪｪｳ｣343ｪｪｪｪ4333ｪｪ3:3ｴ:ｪｪｪ3C833ｪｪｪ333◆3
ｪｪｪ33333ｪｪｪ33333ｪｪ｣Zs333ｪｪｪ:3333ｪｪｪsC333
ｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪｪ",18,7,7,15,21,4,15178
860 '
----------------------------------------
----- RUPUZZLE No.2 ---------------------
----- DIRECTION ------------------------
------------------------ by RUPAN -------
----------------------------------------
```

変数の意味

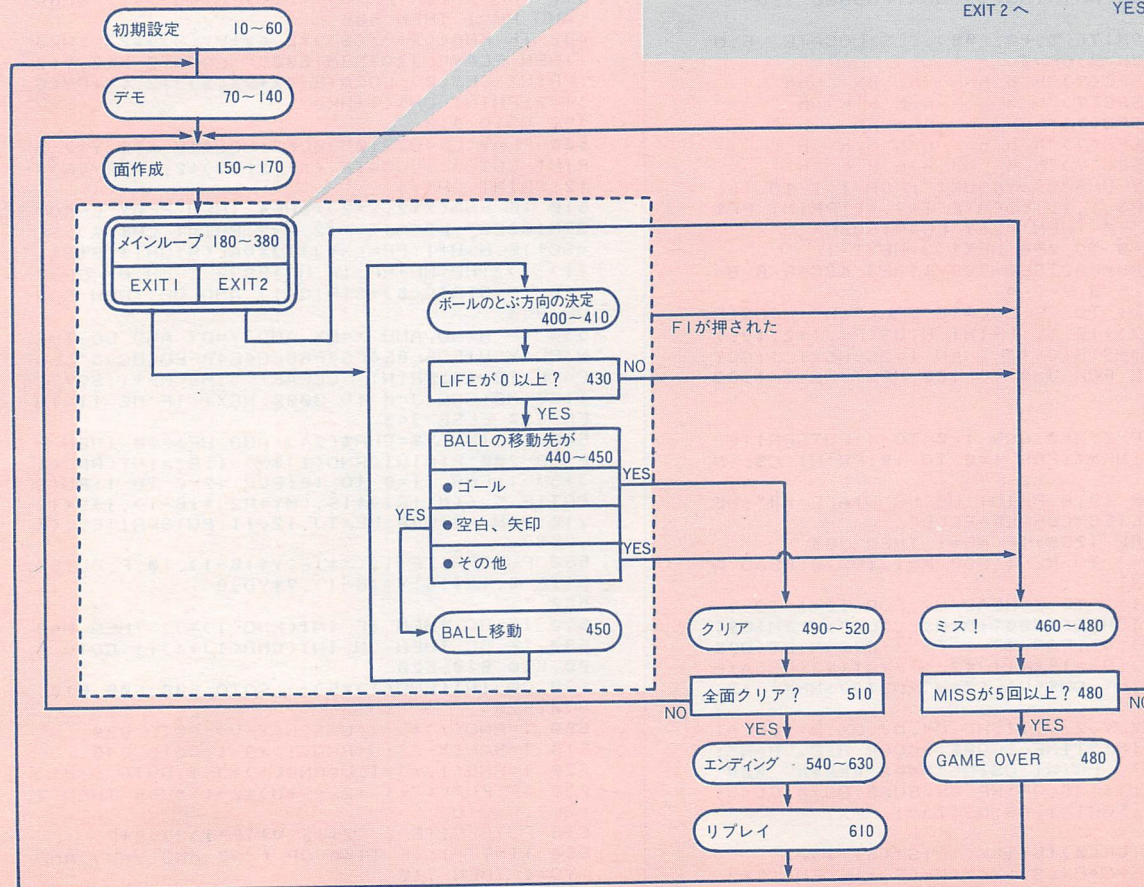
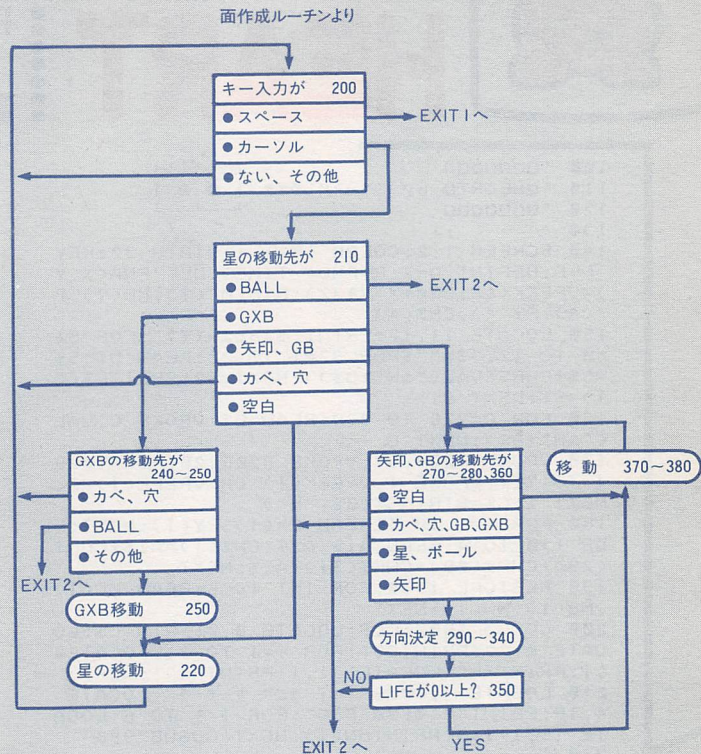
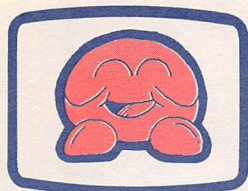
X、Y……星の座標(スプライト)
X(n)、Y(n)……星の座標の面データ
BX、BY……ボールの座標(スプライト)
BX(n)、BY(n)……ボールの座標の面データ
R……面数
M……MISSの回数
L……LIFEの数
D……ボールの方向
A……矢印パターンの番号
AX、AY……移動する矢印の座標
CX、CY……移動する矢印の方向
V……音消しルーチン呼び出し用
Z$(n)……面表示用のキャラクタ配列
M$(n)……面データ読みこみ用
S……キー入力用
Q、QQ……チェックサム用
I、J、K、H……ループ用

プログラムの解説

10〜20 初期設定
30 スプライトデータ読みこみ
40 キャラクタパターン定義
50〜60 面データの読みこみ
70〜100 デモルーチン1
110〜120 ラウンド選択
130〜140 デモルーチン2
150〜170 面作成
180 REM文
190 時間待ち
200 キー入力
210 星の移動先のキャラクタを調べる
220 星表示
230 BGM発生
240 青いブロックと穴の処理

▲2面目の途中経過

250　緑色の×印ブロックの処理
260　REM文
270〜280　矢印の移動先のキャラクタを調べる
290〜360　方向決定
370〜380　矢印の移動
390　REM文
400〜410　ボールの移動方向の決定
420　時間待ち
430　LIFEの判定
440　ボールの移動先のキャラクタを調べる
450　ボールの移動
460　REM文
470　ミス処理
480　ゲームオーバー処理
490〜520　クリア処理
530　ステージ数などの表示用サブルーチン
540〜560　エンディングの初期設定
570〜600　エンディングのメインルーチン
610　リプレイ処理
620〜630　エンディングのサブルーチン
640　REM文
650　スプライトデータ
660〜740　キャラクタパターンデータ
750　REM文
760〜850　面データ

■DIRECTIONのファンチャート

ハート

HEART

RAM 16K

プログラムリストと詳細解説

遊び方は74ページにあります。

Byウンババやすき

関係ないけど、TEIJIROさん見てますか？

ふふっ／　またお会いできてうれしいざんす。けどしばらくは送れません。卒業&入学ですからネ／　関係ないけど、TEIJIROさん見てますか？　そりから、ぼくが作っているMSXサークル会員の長谷川さんって社会人の良い方なのですう／　勝手なこと書いて悪かったですネ／　ふん／　ところでぼくのサークル「テクノキッズ」に興味のある方は〒500 岐阜市鹿島町2-3メゾンド新潮4B岡田保紀まで送ってネ。

```
100 '□□□□□□□
110 '□HEART□ by ウンバ゛バ゛やすき
120 '□□□□□□□
130 '
140 SCREEN 1,2:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:KEY
 OFF:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):DEF FNA(X,Y
)=VPEEK(&H1800+X+Y*32):DIM MC(7),MB(7),P
X(4),PY(4),CH$(4)
150 LOCATE 11,12:PRINT"ちょっとまっててネ":FOR S1
=0 TO 12:S$="":FOR S2=1 TO 32:READ D$:S$
=S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT S2:SPRITE$(S
1)=S$:NEXT S1
160 FOR C=736 TO 839:READ D$:VPOKE C,VAL
("&H"+D$):NEXT C
170 VPOKE 8204,97:VPOKE 8205,20:FOR I=26
4 TO 727:VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:
NEXT I:C$=STRING$(32,"h")
180 FOR I=1 TO 4:READ PX(I),PY(I):NEXT:F
OR I=0 TO 4:READ A1$,A2$:CH$(I)=A1$+CHR$
(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+A2$:NEXT
190 RESTORE 1330:FOR I=1 TO 6:READ MC(I)
,MB(I),MN(I):NEXT
200 GOSUB 1000:CLS:LOCATE 0,0:PRINTC$:LO
CATE 0,22:PRINTC$;:FOR I=1 TO 21:LOCATE0
,I:PRINT"h":LOCATE 31,I:PRINT"h";:NEXT
210 LOCATE 4,10:PRINT"なにか かってーな":LOCATE
4,19:PRINT"て゛るときは ESC":FOR I=1 TO 6:LOCA
TE 19,1+I*3:PRINTMN(I):NEXT:GOSUB 990
220 '
230 PUT SPRITE 0,(0,208):CLS:LOCATE ,5:M
E=1:SC=0:JK=9:OP=5
240 PRINTSPC(7)"h h hhh  h  hh  hhh"
250 PRINTSPC(7)"h h h   h h h h  h "
260 PRINTSPC(7)"hhh hh  hhh hh   h "
270 PRINTSPC(7)"h h h   h h h h  h "
280 PRINTSPC(7)"h h hhh h h h h  h "
290 P$="BY UNBABA-YASUKI":FOR I=1 TO 16:
PP$=MID$(P$,I,1):LOCATE I+7,12:PRINT PP$
:IF PP$<>" " THEN PLAY"L64V15O8C"
300 FOR J=0 TO 250:NEXT J:NEXT I
310 P$="5P9K6A2T8E0H7CBY1IAE3 4SC!6・8・B・
1・7・0・A・3・5・9・2・C・4・"
320 FOR I=1 TO 26:LOCATE VAL("&H"+MID$(P
$,I*2-1,1))+10,15:PRINT MID$(P$,I*2,1):I
F STRIG(0)+STRIG(1) THEN I=26:NEXT I:GOT
O 340 ELSE FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT I:GO
TO 320
330 '
340 CLS:OP=5:H=0:FOR I=0 TO 4:PUTSPRITE
I,(0,209):NEXT:FOR I=0 TO 19:PRINT C$;:N
EXT
350 LOCATE 13,8:PRINT USING"STAGE=##";ME
:PLAY"V15L16O7C8FGL8FEDCD"
360 RESTORE 1230:IF ME=1 THEN 380
370 FOR I=1,TO ME-1:FOR K=1 TO 18:READ A
$:NEXT:NEXT
380 FOR I1=1 TO 8:READ D$:FOR I2=1 TO 7
390 D2$=RIGHT$("000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(
D$,I2,1))),4):FOR I3=1 TO 2:D3$=MID$(D2$
,I3*2-1,2):PX=I2*4+I3*2-4:PY=I1*2:LOCATE
 PX,PY:PRINT CH$(VAL("&B"+D3$)):NEXT I3,
I2,I1
400 READ X,Y,Z,V,TI,HD,MX,MY,DX,DY:LOCAT
E 4,21:PRINT"TIME SCORE SCOOP H.P. MAN":
LOCATE 4,22:PRINT USING"#### #####  ###
 ####  #";TI;SC;OP;HP;JK:SH=0:DO=0:RC=0:
BC=0:YO=0:FORI=1TO6:MS(I)=1:NEXT
410 '
420 ST=STICK(0)+STICK(1):S=(ST+1)/2
430 HK=0:X=X+PX(S):Y=Y+PY(S):IF FNA(X*2,
Y*2)=&H68 THEN PLAY"L64O7S10M10CD":X=X-P
X(S):Y=Y-PY(S):GOTO 510
440 IF FNA(X*2,Y*2)=&H5C THEN HK=1 ELSE
IF FNA(X*2,Y*2)=&H60 THEN HK=2 ELSE 510
450 F=FNA((X+PX(S))*2,(Y+PY(S))*2):IF F=
&H68 OR F=&H58+HK*4 THEN X=X-PX(S):Y=Y-P
Y(S):GOTO 510
460 IF FNA((X+PX(S))*2,(Y+PY(S))*2)=&H5C
 AND HK=2 THEN 500
470 IF FNA((X+PX(S))*2,(Y+PY(S))*2)=&H60
 AND HK=1 THEN 500
480 IF FNA((X+PX(S))*2,(Y+PY(S))*2)=&H20
 THEN PLAY"L32O3S9M1000C":LOCATE X*2,Y*2
:PRINT CH$(0):LOCATE (X+PX(S))*2,(Y+PY(S
))*2:PRINT CH$(1+HK)
490 GOTO 510
500 PLAY"L64O7S10M30DE":LOCATE X*2,Y*2:P
RINT CH$(0):LOCATE (X+PX(S))*2,(Y+PY(S))
*2:PRINT CH$(4)
510 IF FNA(X*2,Y*2)=&H64 THEN PLAY"L64O7
S7M100EC":LOCATE X*2,Y*2:PRINT CH$(0):SC
=SC+10:H=H+1:PP=(X¥3+1)*VAL(RIGHT$(STR$(
TI),1)):HP=HP+PP:IF HP>9999 THEN HP=9999
520 IF STRIG(0)+STRIG(1) AND OP THEN GOS
UB 940
530 IF H=HD AND X=DX AND Y=DY AND DO THE
N PLAY"V15O6L8E4FG4FEDCD4E4RFEDCDG3C":LO
CATE 12,10:PRINT" CLEAR! ":ME=ME+1:SC=SC
+100*ME:FOR J=0 TO 3000:NEXT:IF ME=11 TH
EN 680 ELSE 340
540 IF INKEY$=CHR$(24) AND HP>200 THEN H
P=HP-200:R1=INT(RND(1)*3)-1:R2=INT(RND(1
)*3)-1:FOR I1=0 TO 10:FOR I2=0 TO 1:PUTS
PRITE 5,((MX+R1)*16,(MY+R2)*16-1),1+9*I2
,10:FORJ=0TO50:NEXTJ,I2,I1:PUTSPRITE5,(0
,209)
550 PUTSPRITE 1,(X*16,Y*16-1),10,P:PUTSP
RITE 0,(X*16,Y*16-1),7*YO,8
560 '
570 IF RC THEN IF INT(RND(1)*3) THEN 640
580 IF BC THEN ON INT(RND(1)*4)+1 GOTO 6
00,610,620,620
590 ON INT(RND(1)*5)+1 GOTO 600,600,610,
610,620
600 T=RND(1)*3-1:U=SGN(Y-V):GOTO 630
610 T=SGN(X-Z):U=RND(1)*3-1:GOTO 630
620 T=RND(1)*3-1:U=RND(1)*3-1:GOTO 630
630 IF FNA((Z+T)*2,(V+U)*2)<>&H68 THEN Z
=Z+T:V=V+U
640 PUTSPRITE 2,(Z*16,V*16-1),3,2+P
650 TI=TI-1:IF TI<0 OR (X=Z AND Y=V) AND
 YO=0 THEN 710
```

```
660 IF YT THEN YT=YT-1:IF YT=0 THEN YO=0
:PUT SPRITE 0,(0,209)
670 LOCATE 4,22:PRINT USING"#### #####
###  ####";TI;SC;OP;HP:P=1-P:GOTO 420
680 CLS:PUTSPRITE 0,(0,208):FOR J=0 TO 5
000:NEXT:PLAY"V15L806C4DEFG4AGFEG4RFEDCD
EFDCDEDC":LOCATE 10,8:PRINT"hhhhhhhhhhhh
hhh":LOCATE 10,9:PRINT"h ALL CLEAR ! h":
LOCATE 10,10:PRINT"hhhhhhhhhhhhhhh":LOCA
TE 10,12:PRINT"YOU ARE GREAT!!"
690 IF STRIG(0)+STRIG(1)THENEND ELSE690
700 '
710 PUT SPRITE 2,(0,209):FOR I=1 TO 5:PL
AY"L1607S15M100CD":FOR C=0 TO 1:PUT SPRI
TE 1,(X*16,Y*16-1),5+C,0+C:FOR J=0 TO 10
0:NEXT J,C,I:HP=0:JK=JK-1:IF JK THEN 330
720 PUT SPRITE 0,(0,209):LOCATE 11,9:PRI
NT" GAME OVER ":LOCATE 7,11:PRINT"PLAY A
GAIN ? (Y/N)":I$=INKEY$:IF I$="Y" OR I$=
"y" THEN 230 ELSE IF I$="N" OR I$="n" TH
EN END ELSE 720
730 '
740 VDP(2)=7:GOSUB1000:FOR I=1 TO 6:IF M
S(I) THEN PUTSPRITE I+1,(130,I*24),MC(I)
,MB(I) ELSE PUTSPRITE I+1,(0,209)
750 NEXT:YY=1:FOR J=0 TO 300:NEXT
760 LOCATE 6,12:PRINT"H.P.=";HP;"  ":LOC
ATE 5,13:PRINT"SCOOP=";OP;"  ":S=STICK(0
)+STICK(1):IFS=1ANDYY>1 THENYY=YY-1
770 IFS=5ANDYY<6 THENYY=YY+1
780 PUTSPRITE 0,(220,YY*24),10,P
790 IF STRIG(0)+STRIG(1) AND HP>=MN(YY)
AND MS(YY) THEN 820
800 IF INKEY$=CHR$(27) THEN 900
810 P=1-P:PUTSPRITE 1,(60+P*10,40),2,9:F
OR J=0TO200:NEXT:GOTO 760
820 HP=HP-MN(YY):PLAY"L1606S11M1200F":FO
R J=0 TO 500:NEXT:ON YY GOTO 830,840,850
,860,870,880
830 RC=1:GOTO 890
840 BC=1:GOTO 890
850 OP=OP+3:GOTO 760
860 VDP(2)=6:PUTSPRITE 1,(0,208):R1=INT(
RND(1)*3)-1:R2=INT(RND(1)*3)-1:FOR I1=1
TO 20:FOR I2=0 TO 1:PUTSPRITE0,((DX+R1)*
16,(DY+R2)*16-1),1+9*I2,10:FORJ=0TO50:NE
XTJ,I2,I1:GOTO 740
870 YO=1:YT=300:GOTO 890
880 TI=TI+500:GOTO 760
890 PUT SPRITE YY+1,(0,209):MS(YY)=0:GOT
O 760
900 FOR I=0 TO 7:PUT SPRITEI,(0,208):NEX
T:VDP(2)=6:GOSUB 990
910 IF SH THEN GOSUB 1010
920 IF DO THEN GOSUB 1020
930 RETURN
940 IF X=MX AND Y=MY AND SH THEN GOSUB74
0:RETURN
950 PUT SPRITE 0,(0,209):PUTSPRITE 1,(0,
209):FOR I1=0 TO 5:FOR I2=0 TO 1:PUTSPRI
TE 1,(X*16,Y*16-8*I2),14,5:FORJ=0TO50:NE
XT J,I2:PLAY"L16S15M50002C":NEXT:OP=OP-1
960 IF X=MX AND Y=MY THEN PLAY"L4S12M100
5C":SH=1:GOSUB 1010:RETURN
970 IF X=DX AND Y=DY THEN PLAY"L8S1406M1
0FG":DO=1:GOSUB 1020:RETURN
980 RETURN
990 POKE&HF922,0:POKE&HF923,&H18:RETURN
1000 POKE &HF922,0:POKE&HF923,&H1C:RETUR
N
1010 PUTSPRITE 3,(MX*16,MY*16-1),4,11:RE
TURN
1020 PUTSPRITE 4,(DX*16,DY*16-1),6,12:RE
TURN
1030 DATA 03,1F,33,6D,6D,F3,DF,EE,68,9D,
FE,47,3B,4D,BC,F8,C0,F8,CC,B6,B6,CF,FB,7
7,16,B9,7F,E2,DC,B2,3D,1F
1040 DATA 03,1F,3F,73,6D,FF,EF,EB,58,BD,
FE,47,3B,4D,BC,F8,C0,F8,FC,CE,B6,FF,F7,D
7,1A,BD,7F,E2,DC,B2,3D,1F
```

```
1050 DATA 03,0F,1F,3F,31,6、,3D,DD,EF,F6,
74,7D,3D,1E,07,01,C0,F0,F8,FC,8C,F6,BC,B
B,F7,6F,2E,BE,BC,78,E0,80
1060 DATA 03,0F,1F,3F,31,6F,7B,75,7F,7F,
7D,F4,F5,EE,E7,41,C0,F0,F8,FC,8C,F6,DE,A
E,FE,FE,BE,2F,AF,77,E7,82
1070 DATA 03,03,08,1F,0F,03,0F,1F,37,2F,
28,3B,2B,38,3F,1F,C0,C0,10,F8,F0,C0,F0,F
8,FC,FC,0C,EC,EC,0C,FC,F8
1080 DATA 00,00,00,18,24,5B,5C,5F,B0,B0,
A0,A0,80,80,40,3F,0C,1A,2D,5F,BE,FC,78,3
0,20,20,10,08,08,10,E0,00
1090 DATA 00,0D,3B,37,6F,5F,3F,5E,BD,8B,
F7,03,01,00,00,00,E0,E0,E0,E0,C0,A0,70,F
8,EC,D6,EB,F7,FE,FC,78,30
1100 DATA 03,01,03,0C,13,2E,2E,5E,5E,56,
5F,2F,2E,13,0C,03,C0,80,C0,30,C8,F4,F4,F
A,FA,2A,FA,F4,F4,C8,30,C0
1110 DATA 83,8F,DF,D8,D0,DF,0F,30,3D,7E,
5F,5F,60,7F,3F,00,C1,F1,FB,1B,0B,FB,F0,0
C,BC,7E,FE,FE,26,FE,FC,00
1120 DATA 03,07,05,05,07,1B,3C,1B,EC,77,
EF,C7,18,7F,80,BF,C0,E0,A0,A0,E0,D8,3C,D
8,37,EE,F7,E3,18,FE,01,FD
1130 DATA 01,01,11,39,1C,08,00,F0,F0,00,
08,1C,39,11,01,01,80,80,88,9C,38,10,00,0
F,0F,00,10,38,9C,88,80,80
1140 DATA FF,80,80,80,80,80,83,83,9B,9B,
9B,9B,9B,9B,80,FF,FF,01,0D,0D,6D,6D,6D,6
D,6D,6D,6D,6D,6D,6D,01,FF
1150 DATA 03,0F,19,31,7D,41,FD,C1,FD,C1,
FD,C1,FD,C1,C1,FF,C0,F0,98,8C,BE,82,BF,8
3,BF,83,BF,83,BF,83,83,FF
1160 DATA 07,0F,0C,0A,08,04,1B,3C,7F,B7,
97,6F,0E,1A,3E,00,E0,F0,30,50,10,20,D8,3
C,FE,ED,E9,F6,70,58,7C,00
1170 DATA 07,0F,1C,3A,38,04,1B,3C,7F,B7,
97,6F,1F,0A,1E,00,E0,F0,38,5C,1C,20,D8,3
C,FE,ED,E9,F6,F8,50,78,00
1180 DATA 18,3C,4E,8F,9F,FF,4F,47,27,23,
13,1F,0F,07,01,00,18,3C,7E,FF,FF,FF,FE,F
E,FC,FC,F8,F8,F0,E0,80,00
1190 DATA 02,02,02,FF,20,20,20,FF
1200 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
1210 DATA "  ","  ","hh","hh","¥^","]_",
"`b","ac","df","eg"
1220 '
1230 DATA 0000000,896E57B,CD3344C,B96E50
8,CD3344C,8962448,0000000,0400010,1,8,14
,8,500,15,14,1,1,1
1240 DATA 0000000,CC0B033,884C462,CD1B47
8,2152462,3113473,211E562,0000000,5,6,10
,6,500,15,5,6,10,6
1250 DATA 0000000,145E514,1000004,211B44
C,311E448,1000004,145B514,0000000,3,3,12
,6,500,6,12,6,7,4
1260 DATA 0000000,155A554,1000004,208530
C,208530C,1000004,155F554,0000000,1,1,14
,8,500,6,5,5,8,1
1270 DATA 0000000,11CA344,1110444,111A44
4,111F444,1110444,090F060,0000000,1,1,14
,1,400,6,8,7,5,2
1280 DATA 0000000,BBB5EEE,EEE5BBB,BBB1EE
E,EEE4BBB,BBB5EEE,EEE5BBB,0000000,7,1,8,
8,500,36,8,5,3,3
1290 DATA 1104C00,4500740,1190420,544D00
8,8140100,1415554,30C0C0C,0208009,11,5,1
,1,200,7,11,3,3,5
1300 DATA 0000000,1545154,300A00C,4435C1
1,4425811,200F008,1545154,0000000,6,3,9,
6,500,6,13,3,9,6
1310 DATA 8000002,101F404,1000004,0930C6
0,0930C60,1000004,101F404,8000002,5,1,10
,8,500,8,4,6,14,8
1320 DATA 0400010,B42081B,E4D571E,801040
3,C010402,B4D571B,E42081E,0400010,7,1,8,
5,100,14,14,1,2,8
1330 DATA 6,4,130,4,4,80,14,5,50,10,6,15
0,7,8,100,15,7,130
```

変数の意味

FNA(n,m)……VRAMアクセス用(ユーザー定義関数)
Z、V……敵の座標(スプライト)
T、U……敵の座標増分
ME……ラウンド数
SC……スコア
JK……自分の数
H……取ったハート数
TI……タイム
X、Y……自分の座標(スプライト)
ST、S……カーソルキーとジョイスティック入力用
PX(n)、PY(n)……自分の座標増分
HD……取らなければならないハート数
MX、MY……ショップの座標
DX、DY……とびらの座標
SH……ショップに入ったか
DO……とびらが表示してあるか
RC……赤い薬を取ったか
BC……青い薬を取ったか
YO……よろいを取ったか
Y……よろいの制限時間用
HP……H.P.(ハートポイント)
OP……スコップの数
CH$……キャラクタデータ：
CH$(0)=黒い四角、
CH$(1)=ブロック、
CH$(2)=男の子、
CH$(3)=女の子、
CH$(4)=ハート
P$……文字列データ用
MC(n)、MB(n)、MN(n)……ショップデータ用
C$……キャラクタパターン用(横一列ブロックで埋める)
I、J……ループ用

ヨコウマ無限の術

ヨコウマが何度アウトになってもゲームオーバーにならないようにするには、710行の
JK=JK−1
を削除すればいいのさ。

プログラムの解説

100〜140　初期設定1
150　スプライトパターン定義
160　キャラクタパターン定義
170　キャラクタに色をつける、文字を太くする
180　各種パラメータ読みこみ
190　ショップデータ読みこみ
200〜210　アクティブページにショップ画面作成
220〜230　各種変数設定
240〜320　タイトル画面作成
330〜340　初期設定2
350　ステージ数表示
360〜390　面作成・表示
400　データ読みこみ、表示
410〜490　キー入力処理
500〜510　ハート処理
520　穴掘り判定
530　面クリア処理
540　セレクトキー判定・処理
550　自分表示
560〜580　薬の判定・処理
590〜640　敵移動・表示
650〜670　アウト判定、処理
680〜690　面クリア処理
700〜720　ゲームオーバー
730〜740　ページを切り換えてアイテム表示

▶ハートがおいしい

750　時間調整
760〜930　ショップ処理
940　ショップに入れるか
950〜980　スコップ処理
990〜1000　画面切り換え
1010〜1020　階段などの表示
1030〜1180　キャラクタデータ
1190〜1210　パラメータデータ
1220〜1320　面データ
1330　ショップのデータ

VRAMテクニック 第2回

今月のテーマ 『HEART』の必殺VRAM画面切り換え！

一見、マシン語を使っているかのように一瞬のうちに切り替わる『HEART』のゲーム画面とショップ画面。その秘密は、VRAMに置いた2枚(ページ)分の画面情報なのだ。

SCREEN 1では、じつは1画面分の情報(パターン名称テーブル)をVRAMのなかに11枚も持てる。『HEART』ではそのうちの2枚分を画面切り換えに使っている。

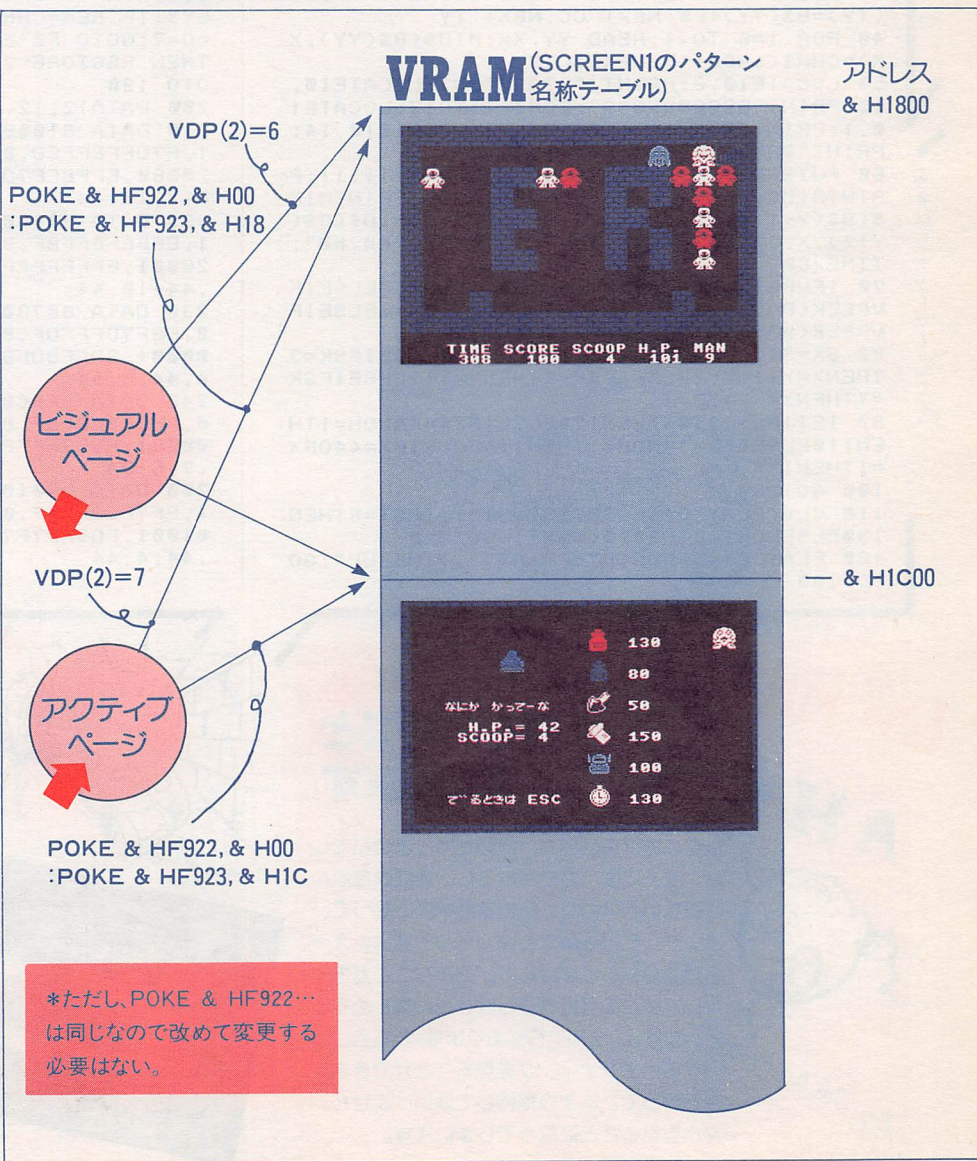
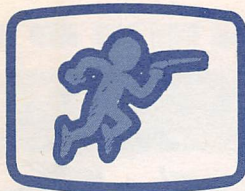
じつは、VRAMのパターン名称テーブルにはアクティブページ(PRINTなどで文字が書かれる部分)と、ビジュアルページ(実際に表示する部分)という、2とおりの働きがある。

いつもはアクティブもビジュアルも共通しているが、あらかじめ2画面分の情報をVRAMに入れておき、この2つのページをプログラムで指定してやれば、瞬時に画面が切り換えられるのだ。

まず、ビジュアルページは、VDP(2)という特殊な配列変数に、(表示したいパターン名称テーブルのベースアドレス)／&H400という値を入れて指定する。『HEART』ではパターン名称テーブルを&H1800からと、&H1C00からに設定していて、
VDP (2)=6……&H1800
VDP (2)=7……&H1C00
でビジュアルをまず切り換える。

アクティブの切り換えはちょっと難しい。&HF922と&HF923にアクティブにしたいパターン名称テーブルのベースアドレスを、下2桁を&HF923に上2桁を&HF922にPOKEするのだ。

最後に、アクティブページとビジュアルページがそれぞれ違うページになっているときは、キー入力してる文字が表示されなくなる。

ザ　ミステリー　オブ　タクシ

THE MYSTERY OF TAKUSHI

RAM 8K

プログラムリストと詳細解説

遊び方は75ページにあります。

```
10 CLEAR 1000:SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:C
OLOR15,1,1:FORI=0TO7:READA:A$=A$+CHR$(A)
:NEXT:SPRITE$(1)=A$:SPRITE$(2)="00gわみpた'
":FORI=0TO7:VPOKEBASE(7)+64*8+I,255:NEXT
I:DIMB$(13):ST=1
20 FORI=0TO1:B$(I)="      "+STRING$(40,13
2)+"     ":NEXT:FORI=12TO13:B$(I)=B$(0):N
EXT:Y=1:X=3:H=0:C=7:FOR I=2 TO 11:B$(I)=
"      ":NEXT
30 FOR TY=2 TO 11:LOCATE8,10:PRINTUSING"
しばらくおまちください##";11-TY:READ DT$:FOR CC=0
 TO 4:D=VAL("&H"+MID$(DT$,CC*2+1,2)):P$=
"":FOR UU=7 TO 0 STEP-1:P$=P$+CHR$(32+(D
¥2^UU)*100):D=D-(D¥2^UU)*2^UU:NEXT UU:B$
(TY)=B$(TY)+P$:NEXT CC:NEXT TY
40 FOR I=0 TO 1:READ YY,XX:MID$(B$(YY),X
X)=CHR$(&H80+I):NEXT:CLS
50 LOCATE10,8:PRINT "STAGE";ST:LOCATE10,
10:PRINT"@@@@@@@@@@":FORI=11TO13:LOCATE1
0,I:PRINT"@        @":NEXTI:LOCATE10,14:
PRINT"@@@@@@@@@@":S=1:TIME=0
60 PUTSPRITE1,(120,95),C,S:LOCATE11,11:P
RINTMID$(B$(Y),X,8):LOCATE11,12:PRINTMID
$(B$(Y+1),X,8):LOCATE11,13:PRINTMID$(B$(
Y+2),X,8):LOCATE10,16:PRINTUSING"##.#秒";
TIME/60
70 IFVPEEK(BASE(5)+399)=132THEN150ELSEIF
VPEEK(BASE(5)+399)=129THENH=1:C=15ELSEIF
VPEEK(BASE(5)+399)=128THEN160
80 SK=STICK(0):IFSK=1THENY=Y-1ELSEIFSK=3
THENX=X+1:S=2ELSEIFSK=5THENY=Y+1ELSEIFSK
=7THENX=X-1:S=1
90 IFTIME=>3600THEN120ELSEIFX=44ANDH=1TH
EN110ELSEIFX=1ANDH=1THEN110ELSEIFX=44ORX
=1THEN170
100 GOTO60
110 CLS:PLAY"O4BEGCE":ST=ST+1:IFST=6THEN
130ELSEFORI=0TO3000:NEXTI:GOTO20
120 PLAY"O4ACEFDGCB":PRINT"  TIME UP":GO
TO 180
130 SCREEN2:LINE(0,120)-(255,191),8,BF:P
UTSPRITE1,(60,112),15,2:PLAY"ABEGCFEDC":
FORI=0TO5000:NEXT
140 CLS:SCREEN1:WIDTH29:PRINT"あなたはフカマーチで
゛エネルキ゛ーをほきゅうし、ふ゛し゛ちし゛ょうにかえることか゛て゛きました・・・
・・。":FOR I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
150 CLS:LOCATE0,0:PRINT "    おろかもの!":PLAY
"CAFDGEBCF":GOTO 180
160 CLS:LOCATE 0,0:PRINT"   おまえはとってはいけないも
のをとってしまった・・・・。":PLAY"O3BAFGECD":GOTO 180
170 CLS:LOCATE0,0:PLAY"DECADFD":PRINT"
フカマーチをわすれおったな!":GOTO 180
180 IF INKEY$<>"" THEN 180
190 FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:RE$=INK
EY$:IF RE$=CHR$(13) THEN CLS:Y=1:X=3:H=0
:C=7:GOTO 50 ELSE IF RE$="q" OR RE$="Q"
THEN RESTORE 210:CLS:ST=1:GOTO 20 ELSE G
OTO 190
200 DATA12,12,230,63,15,14,7,6
210 DATA 8100802001,F7BBF7BBF7,801002004
1,F7DFFEFFFD,82001E0001,BFFFDFEFBF,80020
20080,EFFBFF7DFF,8802001001,F80007FFFF,1
0,7,10,14
220 DATA 8080000000,EFBEFFEFBF,800200000
1,EFFEFBFFBF,8020080001,EFBFFBEFFF,E8000
20001,EFFFFFFFFF,8000000001,EFBEFBEFBF,8
,44,10,44
230 DATA 807803F003,9F3E0F1CF9,800800000
0,FBF7DFFFDF,8040080001,FF7FFD7DDF,80002
00001,BDFFBDF5FF,8000800801,FDFF7DFEF7,1
0,44,6,44
240 DATA 9F8C007F01,8400FF007F,807E0F800
0,FF7F4FBEBF,8000402081,BFFFFFFF7F,80100
00081,FBF7EFFFBF,C004004001,DFBD7DDFFF,7
,7,6,34
250 DATA 9801000001,C3FF557FFF,804008000
1,FF7FEBFFFF,0140081E01,BF5FFFDEFF,81400
01001,FD5FF7F7EF,8140100021,8004444445,6
,44,4,44
```

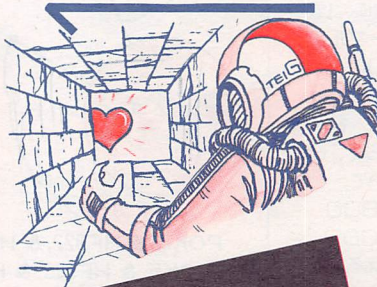
@は@(アットマーク)です。

BY HIRARA

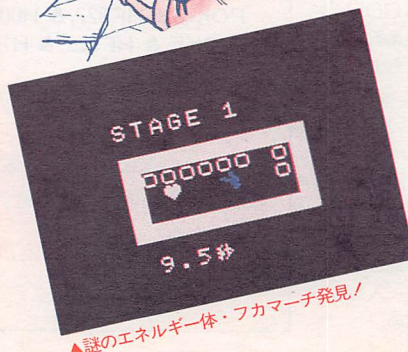
AHO……

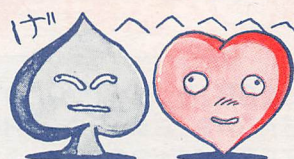
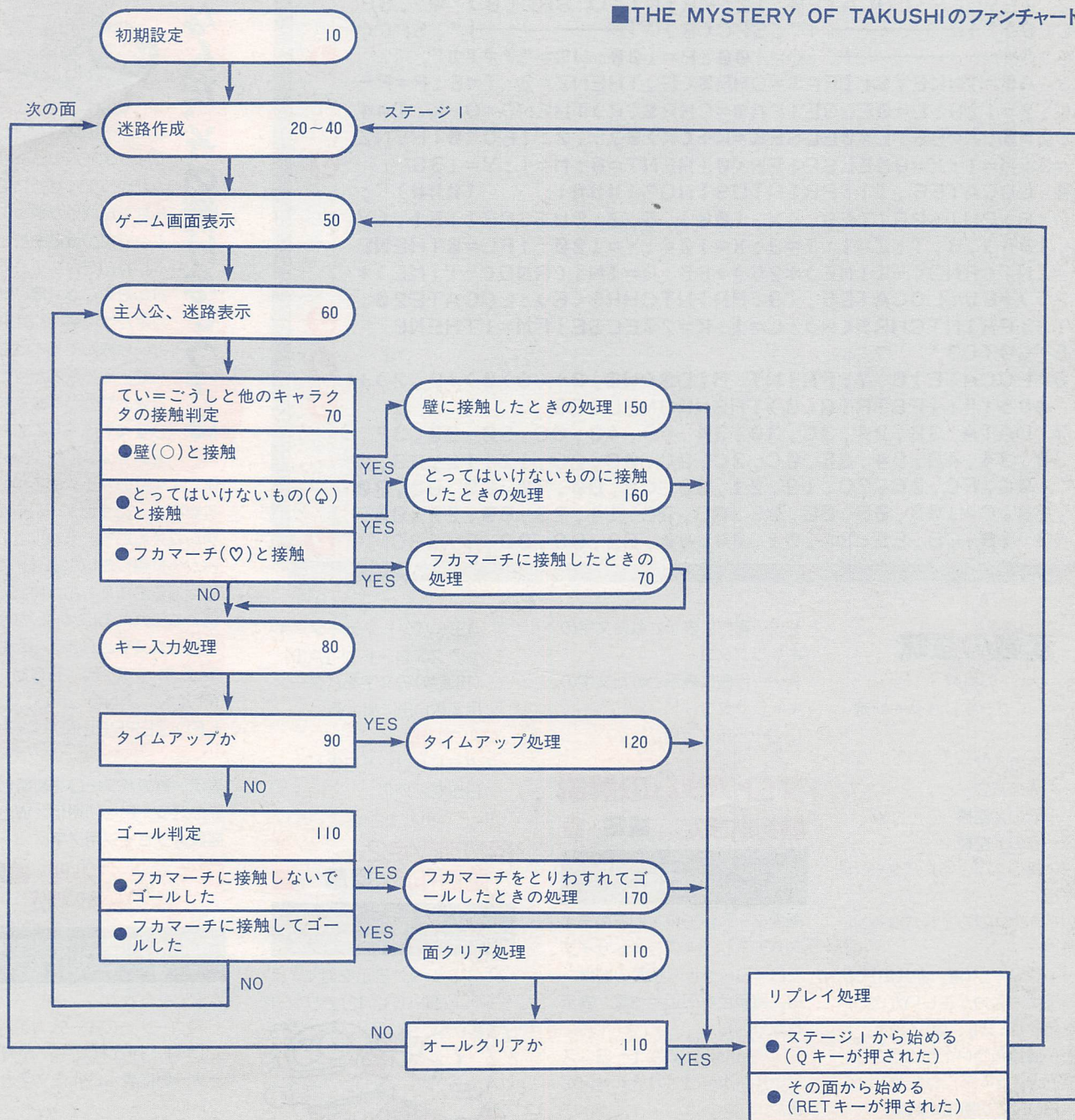
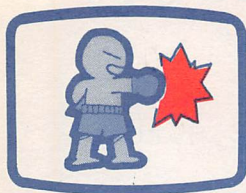
期待しすぎるとアホを見ます

私はこのプログラムに自信がありませんでした。友人にはバカにされるし、弟にはたぶん載らないといわれ、私自身も不安になっていました。こんな私でも載ったんですよ。えー、感動的じゃありませんか。そんなことがありまして、このプログラムはたぶん楽しめると思いますよ。全部で5面ありますが、5面クリアするとエンディングを見ることができます。かといって、あまり期待してはいけません。アホを見ることになってしまいます。

by Hirara

▲謎のエネルギー体・フカマーチ発見!

変数の意味

- X、Y……てい=ごうしの座標
- B$(n)……迷路データ
- ST……面数
- H……フカマーチに触れたか
- SK……キー入力
- A、A$……キャラクタパターン読みこみ、定義用
- C……てい=ごうしの色
- S……てい=ごうしのスプライト番号
- DT$、D、P$……迷路作成用
- I、CC、UU、TY……ループ用

プログラム解説

10　初期設定、パターン定義
20～40　迷路データB$(n)を作る(迷路作成)
50　ゲーム画面表示
60　てい＝ごうし、迷路、時間等表示
70　てい＝ごうしとほかのキャラクタ(○、♤、♡)との接触判定
80　キー入力判定(てい＝ごうし移動)
90　タイムアップ判定、ゴール判定
100　メインループへ(60行へ飛ぶ)
110　面クリア処理、オールクリア判定
120　タイムアップ処理
130～140　オールクリア処理
150　壁(○)に接触したときの処理
160　取ってはいけないもの(♤)を取ってしまったときの処理
170　フカマーチ(♡)を取りわすれてゴールへ行ってしまったときの処理
180～190　リプレイ処理
200　スプライトパターンデータ
210～250　面データ

■THE MYSTERY OF TAKUSHIのファンチャート

BOXING

RAM 8K
プログラムリストと詳細解説
遊び方は75ページにあります。

```
1 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:WIDTH28:FORJ=1TO
8:FORI=1TO8:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A
$)):NEXT:SPRITE$(J)=B$:B$="":NEXTJ
2 KEYOFF:LOCATE8,12:PRINT"O"SPC(8)"●",SP
C(8)"├──────────┤",SPC(8)"├──────────┤",SPC(
8)"┴──────────┴":O=100:P=100:W$="アオアカ"
3 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(E)THENZ=2:T=6:P=P-
K:Y=128:L=0ELSEIFA$=CHR$(R)THENO=O-K:T=4
:Z=5:X=96:L=0ELSEK=K+(K>0)*.2:IFO<0THENZ
=7:M=1:X=88ELSEIFP<0THENT=8:M=1:Y=136
4 LOCATE6,11:PRINTUSING"[###]      [###]";
O;P:PUTSPRITE0,(X,106),5,Z:PUTSPRITE1,(Y
,106),8,T:Z=1:T=3:X=104:Y=120:IFL=0THENE
=INT(RND(-TIME)*25)+65:R=INT(RND(-TIME)*
25)+65:LOCATE5,13:PRINTCHR$(E):LOCATE20,
13:PRINTCHR$(R):L=1:K=20ELSEIFM=1THEN6
5 GOTO3
6 LOCATE10,7:PRINT MID$(W$,3+(O>0)*2,2)+
"のかち!":IFSTRIG(0)THENRUNELSE6
7 DATA 30,34,3C,30,34,48,48,CC,30,30,3F,
30,34,48,84,C6,0C,2C,3C,0C,2C,12,12,33,0
C,0C,FC,0C,2C,13,21,63,C0,D0,70,60,B0,30
,28,C4,03,0B,0E,06,0D,0C,14,23,80,20,00,
43,19,CB,EE,3D,01,04,00,C2,98,93,77,BC
```

なんだ、その情けないうでは

なんだその情けないうでは。またパソコンばっかやってんだろ。そんなもんばっかやってたって何の役にもたちゃしねんだからそれになんだそんな分厚いメガネかけて情けねえな。おい今読んでる本はなんだ。そんなもんばっか読みやがって今すぐ今すぐやぶりすてちゃえ。やっぱパソコンは体によくないからやめろやめろやめろ。どうせゲームしかやんねえんだろ。それ以上に今から投稿したいなあなんて思ってるおまえそんな時間があるなら九九おぼえろ。なっやめちまえやめちまえみんなやめちまえー。(BGM:ROCK AND ROLL/LED ZEPPELIN)

変数の意味

A$……キー入力用
B$……スプライトパターン定義用
O……青のパワー
P……赤のパワー
X……青のX座標
Y……赤のX座標
Z……青のスプライトパターン番号用
T……赤のスプライトパターン番号用
K……ダメージ(青、赤共用)
L……キー入力が正しいかどうかを示す(正:0、誤:1)
M……勝負がついたかどうかを示す(ついた:1、つかない:0、RUNで初期化される)
W$……勝敗メッセージ用
E……青側に表示された文字のキャラクタコード
R……赤側に表示された文字のキャラクタコード
I、J……ループ用

プログラムの解説

1 初期設定

```
1 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:WIDTH28:FORJ=1TO
8:FORI=1TO8:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A
$)):NEXT:SPRITE$(J)=B$:B$="":NEXTJ
```

画面モード→32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズ→8×8ドット/画面の前景→白、背景色と周辺色→黒/表示桁数→28桁/
①ループ開始(J=1~8:スプライト1~8へのパターン定義)/
②ループ開始(I=1~8)/
A$←パターンデータ/キャラクタコードが[A$](16進数)の文字をパターン用変数B$に加える
②ループ閉じ/
スプライトJ←[B$]/B$を初期化
①ループ閉じ

2 初期設定2、画面作成


```
2 KEYOFF:LOCATE8,12:PRINT"O"SPC(8)"●",SP
C(8)"├──────┤",SPC(8)"├──────┤",SPC(
8)"┴──────┴":O=100:P=100:W$="アオアカ"
```


ファンクション表示を消す/カーソル位置→(8, 12)/リング表示/青のパワーOを初期化/赤のパワーPを初期化/W$←勝敗メッセージ用文字

3 キー入力処理および勝敗判定


```
3 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(E)THENZ=2:T=6:P=P-
K:Y=128:L=0ELSEIFA$=CHR$(R)THENO=O-K:T=4
:Z=5:X=96:L=0ELSEK=K+(K>0)*.2:IFO<0THENZ
=7:M=1:X=88ELSEIFP<0THENT=8:M=1:Y=136
```


A$←キー入力/
◇青コーナーのキー入力正誤判定【条件:押されたキーが青コーナー側に表示された文字と同じ】⇒
「then:青のパターン番号

Z←2／赤のパターン番号T←6／赤のパワーPからダメージKを引く／赤のY座標Y←128／キー入力正誤判定用変数L←0」

「else：

◇赤コーナーのキー入力正誤判定【条件：押されたキーが赤コーナー側に表示された文字と同じ】⇨

「then：青のパワーOからダメージKを引く／赤のパターン番号T←4／青のパターン番号Z←5／青のX座標X←96／キー入力の正誤判定L←0」

「else：ダメージKが0を越えていればKから0.2を引く※1／

◇青のダウン判定【条件：青のパワーOが0に満たない】⇨

「then：青のパターン番号Z←7／勝敗の有無判定用変数M←1／青のX座標X←88」

「else：

◇赤のダウン判定【条件：赤のパワーPが0より小さい】⇨

「then：赤のパターン番号T←8／勝敗の有無判定用変数M←1／赤のX座標Y←136」」」」

4表示と計算

```
4 LOCATE6,11:PRINTUSING"(###)      (###)";
O;P:PUTSPRITE0,(X,106),5,Z:PUTSPRITE1,(Y
,106),8,T:Z=1:T=3:X=104:Y=120:IFL=0THENE
=INT(RND(-TIME)*25)+65:R=INT(RND(-TIME)*
25)+65:LOCATE5,13:PRINTCHR$(E):LOCATE20,
13:PRINTCHR$(R):L=1:K=20ELSEIFM=1THEN6
```

カーソル位置→(6, 11)／青、赤のパワー表示／青のボクサー表示／赤のボクサー表示／青のパターン番号Z←1／赤のパターン番号T←3／青のX座標X←104／赤のX座標Y←120／

◇次に表示する文字の決定【条件：キー入力正誤判定用変数Lが0】⇨

「then：E←65～89の乱数／R←65～89の乱数／カーソル位置→(5, 13)／青側に文字を表示／カーソル位置→(20, 13)／赤側に文字を表示／正誤判定用変数L←1／ダメージK←20」※2

「else：

◇勝敗の有無判定【条件：勝敗の有無判定用変数Mが1】⇨

「then：6行へ飛ぶ」」

5メインループ終了

```
5 GOTO3
```

3行へ飛ぶ

6ゲームオーバー処理

```
6 LOCATE10,7:PRINT MID$(W$,3+(O>0)*2,2)+
"のかち!":IFSTRIG(0)THENRUNELSE6
```

カーソル位置→(10, 7)／青のダメージOが0より大きければ、W$の1番目から2文字、0以下であれば3番目から2文字、それらに加えて"のかち！"を表示／

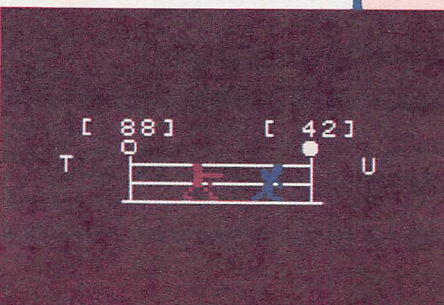
◇リプレイ判定【条件：スペースキーが押されている】⇨

「then:RUN」

「else：6行へ飛ぶ」

7スプライトパターンデータ

```
7 DATA 30,34,3C,30,34,48,48,CC,30,30,3F,
30,34,48,84,C6,0C,2C,3C,0C,2C,12,12,33,0
C,0C,FC,0C,2C,13,21,63,C0,D0,70,60,B0,30
,28,C4,03,0B,0E,06,0D,0C,14,23,80,20,00,
43,19,CB,EE,3D,01,04,00,C2,98,93,77,BC
```

スプライトパターンデータ

▲白熱したボクシングゲーム！

サウンド効果で気分を出す改造法

このゲームには効果音がまったくなかったので、なんとなく不気味でした。やはり、ボクシングなんですから、パンチを打ったら"ドシュッ"、ダウンしたら"カンカンカン"(ゴングの音)という音がほしいもの。

そこで、"生きているPSG"とよばれる某よっちゃんが効果音を作ってくれました。

エキサイティングな効果音をつける改造法は、

①もとのリストの3行1段目、
P=P−K
のまえに、
：GOSUB10：
を挿入する。

②同じ3行の2段目、
O=O−K
のまえに
：GOSUB10：
を挿入する。

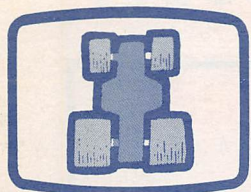
③もとのリストの6行の
ELSE6
を
ELSE7
に変え、6、7行の内容を、7、8行に移す。

④下の6行、10行を加える。

これで効果音はバッチリです。

```
6 SOUND7,184:PLAY"T160S9M800006L4C+C+L1C
+","T160S9M800007L4BBL1B","T160S9M800006
L4BBL1B"

10 SOUND 6,128:SOUND 7,128:PLAY"S9M80002
C","S9M80002G","S9M80002D":RETURN
```

※1　キーが押されていないか、間違ったキーが押された場合、ダメージKが0.2ずつ減る。この処理は正しいキーが押されるまで何回でも繰り返されるため、早く正しいキーを打てばそれだけ多くのダメージを与えられる。

※2　変数の初期化と再設定は、初期設定部分とメインルーチンの最後の両方にあるのがふつうだが、このプログラムではこの部分で初期設定と再設定をかねている。RUN実行直後では赤青側の文字表示がなく、3行のIF文条件が成立せず、4行へ移って、まずこの部分が初期化として働くようになっていて、その後は再設定となる。この手法は限られたスペースでプログラムを組む場合には有効だ。

びよんびよん

RAM 8K

プログラムリストと詳細解説

遊び方は76ページにあります。

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,3:COLOR15,4,1:WIDTH3
2:KEYOFF:SPRITE$(0)="Z~Z<<ロ"+CHR$(255)+"
ロ":H=200:FORI=256TO727:VPOKEI,VPEEK(I)OR
VPEEK(I)/2:NEXT:VPOKE8215,238:ONSPRITEGO
SUB7:A$="T255O2V15G8S0M1500G4"
2 DEFUSR=&H90:SPRITEON:FORI=0TO23:LOCATE
3,I:PRINT"|クククククククククク|";:NEXT:LOCATE17,5
:PRINT"HI-SCORE";H:LOCATE20,8:PRINT"SCOR
E":LOCATE17,18:PRINT"BY T.MITARAI":S=0:X
=60:Y=170:V=0:A=X:B=X:C=85:D=150
3 T=STICK(0):V=V+(T=7)-(T=3):B=B+10:D=D+
10:IFB>191THENB=0:A=RND(1)*60+40:Y=Y-2
4 IFD>191THEND=0:C=RND(1)*60+40:Y=Y-2
5 S=S+1:X=X+V:Y=Y-(Y<80)*2
6 PUTSPRITE0,(X,Y),15:PUTSPRITE1,(A,B),5
,0:PUTSPRITE2,(C,D),6,0:LOCATE25,8:PRINT
S;:IFX<27THENX=27:V=12:PLAYA$:GOTO3ELSEI
FX>99THENX=99:V=-12:PLAYA$:GOTO3ELSE3
7 SPRITEOFF:LOCATE4,9:PRINT"GAME OVER!":
LOCATE2,12:PRINT"PUSH SPACE KEY":A=USR(0
):PLAY"T200V15L8O5CEGCEGCEGO6C4","T200V1
3L8EGO5CO4EGO5CO4EGO5CE4":IFH<STHENH=S
8 IFSTRIG(0)THENA=USR(0):FORI=0TO2:PUTSP
RITEI,(0,208):NEXT:CLS:RETURN2ELSE8
```

しばらくはプログラム作りにはげみます。

どぉうわーい！　また採用だ！　これで2本送って2本とも採用だ！　今『ドラクエII』にこっています。そのため、しばらくはプログラムを作りませんよ～～～だ。というのはウソで、じつは先日パスワードを書きまちがえ、レベル13からレベル7まで後戻りするハメになったので、しばらくは見たくもありません。だから、しばらくはプログラム作りに励みます。最後におもしろい題名を付け、音楽まで作ってくれた中村くん、ありがとうございました。

変数の意味

H……ハイスコア

S……スコア

X、Y……自車の座標（スプライト）

V……自車のX座標増分

A、B……青い車の座標（スプライト）⇒ただし、8行でのAは一時的な変数

C、D……赤い車の座標（スプライト）

A$……効果音データ

T……キー入力用

I……ループ用

プログラム解説

1 初期設定


```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,3:COLOR15,4,1:WIDTH3
2:KEYOFF:SPRITE$(0)="Z~Z<<ロ"+CHR$(255)+"
ロ":H=200:FORI=256TO727:VPOKEI,VPEEK(I)OR
VPEEK(I)/2:NEXT:VPOKE8215,238:ONSPRITEGO
SUB7:A$="T255O2V15G8S0M1500G4"
```


原則として変数を整数型とする／画面モード→32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズ→16×16ドット・4倍／前景色→白、背景色→暗い青、周辺色→黒／画面に表示する桁数→32桁／ファンクション表示を消す／スプライト0←車のパターン／ハイスコアH←200／

①ループ開始（I＝256～727）／

スペースから"Z"までの文字を太くする※1

①ループ閉じ／

&HB8～&HBFのキャラクタの前景色と背景色→灰色※2／スプライトが衝突したときにジャンプする割りこみサブルーチンを7行に設定／変数A$←自車がガードレールにぶつかったときの音データ

2 画面、変数設定


```
2 DEFUSR=&H90:SPRITEON:FORI=0TO23:LOCATE
3,I:PRINT"|クククククククククク|";:NEXT:LOCATE17,5
:PRINT"HI-SCORE";H:LOCATE20,8:PRINT"SCOR
E":LOCATE17,18:PRINT"BY T.MITARAI":S=0:X
=60:Y=170:V=0:A=X:B=X:C=85:D=150
```


USR関数の0に音消しのシステムコールを設定※3／スプライトが衝突したときに割りこみ処理（7行）にジャンプするように設定

②ループ開始（I＝0～23）／

カーソルの位置→（3, I）／道路を1行ずつ表示／

②ループ閉じ／

カーソル位置→（17, 5）／ハイスコアHを表示／カーソル位置→（20, 8）／スコアSを表示／カーソルの位置→（17, 18）／メッセージを表示／スコアSを初期化／自車のX座標X←60／自車のY座標Y←170／自車のX座標増分Vを初期化／青い車のX座標A←［X］／青い車のY座標B←［X］／赤い車のX座標C←85／赤い車のY座標D←150

▲こんな高得点はなかなか出ない

③キー入力、青い車に関する処理

```
3 T=STICK(0):V=V+(T=7)-(T=3):B=B+10:D=D+
10:IFB>191THENB=0:A=RND(1)*60+40:Y=Y-2
```

変数T←カーソルキーの押された方向／自車の横方向の増分Vを計算／青い車のY座標Bを10増やす／赤い車のY座標Dを10増やす／

◇青い車の位置判定【条件(画面の下端からはみだした)：青い車のY座標Bが191を超えた】⇨
「then：青い車のY座標B←0／青い車のX座標A←40〜90の乱数／自車のY座標Yを2減らす」

④赤い車の移動処理

```
4 IFD>191THEND=0:C=RND(1)*60+40:Y=Y-2
```

◇赤い車の位置判定【条件(画面の下からはみだした)：赤い車がY座標が191を超えた】⇨
「then：赤い車のY座標D←0にする／赤い車のX座標C←40から99までの乱数／自車のY座標Yを2減らす」

⑤自車の移動処理

```
5 S=S+1:X=X+V:Y=Y-(Y<80)*2
```

スコアSを1増やす／自車のX座標に増分Vを加える／自車のY座標Yが80より大きければYを2減らす

⑥車の表示、バウンド処理

```
6 PUTSPRITE0,(X,Y),15:PUTSPRITE1,(A,B),5
,0:PUTSPRITE2,(C,D),6,0:LOCATE25,8:PRINT
S;:IFX<27THENX=27:V=12:PLAYA$:GOTO3ELSEI
FX>99THENX=99:V=-12:PLAYA$:GOTO3ELSE3
```

自車を〈X, Y〉に表示／青い車を〈A, B〉に表示／赤い車を〈C, D〉に表示／カーソルの位置→(25, 8)／スコアSを表示／

◇左側ガードレールのバウンド判定【条件：自車のX座標が27より小さい】⇨
「then：自車のX座標X←27／自車のX座標増分V←12／効果音／3行に飛ぶ」
「else：
◇右側ガードレールのバウンド判定【条件：自車のX座標が99より大きい】⇨
「then：自車のX座標X←99／自車のX座標増分V←−12／効果音／3行に飛ぶ」
「else：3行に飛ぶ」」

⑦ゲームオーバー

```
7 SPRITEOFF:LOCATE4,9:PRINT"GAME OVER!":
LOCATE2,12:PRINT"PUSH SPACE KEY":A=USR(0
):PLAY"T200V15L805CEGCEGCEG06C4","T200V1
3L8EG05C04EG05C04EG05CE4":IFH<STHENH=S
```

スプライトが衝突したときの割りこみを解除／カーソル位置→(4, 9)／メッセージを表示／カーソル位置→(2, 12)／メッセージ表示／音を止める／効果音

◇ハイスコア判定【条件：ハイスコアHよりスコアSが大きい】⇨
「then：ハイスコアH←[スコアS]」

⑧リプレイ処理

```
8 IFSTRIG(0)THENA=USR(0):FORI=0TO2:PUTSP
RITEI,(0,208):NEXT:CLS:RETURN2ELSE8
```

◇リプレイ判定【条件：スペースキーが押された】⇨
「then：音を止める／
③ループ開始(I＝0〜2)／
車を消去／
③ループ閉じ
画面消去／2行へ飛ぶ※4」
「else：8行へ戻る」

ごくフツーのカーレースにしてしまう改造法

この"びよんびよん"がどうしても楽しめない人は、

①2行の最後に
VA＝2：VC＝3
をつけたす(下のリスト参照)。

②3行の
V＝V+……D＝D+10
を
V＝8 ＊((T＝7)−(T＝3))：B＝B+1 8：D＝D+1 8
とする(下のリスト参照)。BとDのあとの18は対向車の速度。好きなように変えてみよう。

③5行の最後に
：GOSUB10
を加える(下のリスト参照)

④下のリストの10、11、12行を加える。これでフツーになります。

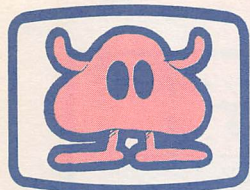
```
2 DEFUSR=&H90:SPRITEON:FORI=0TO23:LOCATE
3,I:PRINT"|クククククククククク|";:NEXT:LOCATE17,5
:PRINT"HI-SCORE";H:LOCATE20,8:PRINT"SCOR
E":LOCATE17,18:PRINT"BY T.MITARAI":S=0:X
=60:Y=170:V=0:A=X:B=X:C=85:D=150:VA=2:VC
=3

3 T=STICK(0):V=8*((T=7)-(T=3)):B=B+18:D=
D+18:IFB>191THENB=0:A=RND(1)*60+40:Y=Y-2

5 S=S+1:X=X+V:Y=Y-(Y<80)*2:GOSUB10

10 IF A<27 OR A>99 THEN VA=-VA
11 IF C<27 OR C>99 THEN VC=-VC
12 A=A+VA:C=C+VC:RETURN
```

※1 文字の形を呼び出し、それを少しずつずらしながらあわせることで太くしている。

※2 VRAMの機能を利用して"ク"を画面背景用のキャラクタ(灰色の四角)にしている。

※3 ここではPSGの初期化をするシステムコール(ROMに入っているマシン語プログラム)のアドレスをUSR0に設定して、PLAY文の演奏を途中で打ち切っている。

※4 スプライトが衝突したときの割りこみルーチンはGOSUBで呼ばれるためここから復帰するにはRETURNを使う。しかし、割りこみはどこで起こるかわからないため、このプログラムのようにRETURNのあとに復帰する行を指定すれば、指定した行へジャンプできるのだ。

＊参考プログラム『プログラムポシェット』'86No.4「CAUTION」(佐藤昌樹)

鏡よ鏡

RAM 8K
プログラムリストと詳細解説
遊び方は76ページにあります。

```
10 SCREEN1,0:COLOR15,4,7:KEYOFF:WIDTH28:
SPRITE$(1)="ニD1 い1ェ♣":SPRITE$(0)="♣コ¦Tヨ
(ぽ":V=6144:S$="S9M2800T180L4O4GL8F+EDC"
20 M=M+1:C=10*M+20:CLS:O=16:P=22:F=16:Y=
0:X=2:FORI=0TO22:VPOKEV+16+I*32,133:NEXT
:FORI=1TOC:N=INT(RND(1)*14):L=INT(RND(1)
*22):B=V+N+L*32+2:IFVPEEK(B)<>32THENI=I-
1:NEXTELSEVPOKEB,132:LOCATE28-N,L:PRINT"
O":NEXT'HIROKO'S ゲーム・シリーズ その1.
30 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<15)-(S=7)*(X>
2):Y=Y+(S=5)*(Y<22)-(S=1)*(Y>0):PUTSPRIT
E0,(X*8,Y*8),10,0:B=(V+X+Y*32)
40 IFVPEEK(B)=132THENVPOKEB,32:BEEP:C=C-
1:IFC=0THENLOCATE8,10:PRINT"STAGE";M;"CL
EAR!!":PLAY"S9M5000O6L8CDEA16R16G":FORI=
0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO20
50 IFRND(1)<.4THENH=(X<O)-(X>O):J=(Y<P)-
(Y>P):O=O+H:P=P+J:F=F-H:PUTSPRITE1,(F*8,
P*8),8,0
60 IFX=OANDY=PTHENLOCATE9,10:PRINT"*GAME
 OVER*",SPC(9)M;"STAGE";M*10+20-C:SOUND7
,184:PLAY S$,"S9M2800T180L4O4AL8GFGF","T
180S9M2800L4O4G+L8GFD+C+":FORI=0TO1:I=-S
TRIG(0):NEXT:RUN:ELSE30'カガミよカガミ
```

変数の意味

X、Y……自分の座標用⇨表示するときのX座標はX×8、Y座標はY×8(スプライト)
B……指定した画面上の座標に対応するVRAM上のアドレス(宝と自分に使用)
V……画面に対応するVRAMの部分の基本アドレス
P、F……敵の座標用⇨表示するときのX座標はP×8、Y座標はF×8(スプライト)
H、J……敵の座標増分
O……敵のX座標増分計算用※1
N、L……宝の座標計算用
S……キー入力
M……面数
C……宝の数
S$……PLAY文用
I……ループ用

プログラムの解説

10初期設定

```
10 SCREEN1,0:COLOR15,4,7:KEYOFF:WIDTH28:
SPRITE$(1)="ニD1 い1ェ♣":SPRITE$(0)="♣コ¦Tヨ
(ぽ":V=6144:S$="S9M2800T180L4O4GL8F+EDC"
```

画面モード→32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズ→8×8ドット／画面の前景色→白、背景色→暗い青、周辺色→水色／ファンクション表示を消す／表示桁数→28桁／スプライト1←敵のパターン／スプライト0←自分のパターン／V←VRAMの基本アドレス／S$←効果音データ

20画面設定

```
20 M=M+1:C=10*M+20:CLS:O=16:P=22:F=16:Y=
0:X=2:FORI=0TO22:VPOKEV+16+I*32,133:NEXT
:FORI=1TOC:N=INT(RND(1)*14):L=INT(RND(1)
*22):B=V+N+L*32+2:IFVPEEK(B)<>32THENI=I-
1:NEXTELSEVPOKEB,132:LOCATE28-N,L:PRINT"
O":NEXT'HIROKO'S ゲーム・シリーズ その1.
```

面数Mに1を加える／宝の数Cの計算／画面消去／敵と対称のX座標Oを初期化／敵のX座標Fを初期化／自分のY座標Yを初期化／自分のX座標Xを初期化／
①ループ開始(I＝0～22：鏡表示)
(14, I)に"O"を表示※2
①ループ閉じ／
②ループ開始(I＝1～[C]：宝表示)／
宝のX座標N←0～13の乱数／宝のY座標L←0～21の乱数／B←宝の座標(N, L)を

その1からその4まで

身長531cm／体重321kg／職業AIDS持ち／好きなものニュース・深夜放送／きらいなものTNCは最低だぜ！／気になる人福岡花子さん・図書館本子さん／P.S.その1・上柳もひろ子も終わっちゃったら楽しみが減るよなあ／その2・部屋のTVが昨年の11月よりくずれちゃってパソコンで遊べないから香工に同好会作ってもらいたいなあ／その3・The Blue Heartsは最高だったな。東京の人はこんな人がいっぱいいてうらやましい。今、福岡は病んでいると思うのはぼくだけじゃないと思うなあ／その4・小沢・川嶋・穴井・吉武・白石・城戸・小城・隈元・今村・大野・井上・上谷・村田・高なし、見て見てこれぼくぼくだよぼく。わかる。(BGM：鏡よ鏡／谷山ひろ子)

▲線対称になったら負け！

VRAM上のアドレスに変換した値※2／
◇宝の表示判定【条件：宝の座標上にあるのがスペース以外である】→
「then：ループ変数Iを1減らす※3／
②ループ閉じ」
「else：(N，L)に"○"を表示／カーソル位置→(28－N，L)※3／"○"を表示／
②ループ閉じ」

30キー入力処理

```
30 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<15)-(S=7)*(X>2):Y=Y+(S=5)*(Y<22)-(S=1)*(Y>0):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),10,0:B=(V+X+Y*32)
```

S←カーソルキー入力／自分のX座標X←(S＝3かつX＜15の場合)1、(S＝7かつX＞2の場合)－1、(それ以外の場合)0／自分のY座標Y←(S＝5かつY＜22の場合)1、(S＝1かつY＞0の場合)－1、(それ以外の場合)0／自分を表示／B←自分の座標(X，Y)をVRAM上のアドレスに変換した値※2

40宝取り、面クリア判定

```
40 IFVPEEK(B)=132THENVPOKEB,32:BEEP:C=C-1:IFC=0THENLOCATE8,10:PRINT"STAGE";M;"CLEAR!!":PLAY"S9M5000O6L8CDEA16R16G":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO20
```

◇宝を取ったかの判定【条件：自分の座標に"○"がある】→
「then：自分の座標に空白を表示／ビープ音／宝の数Cを1減らす
◇面クリア判定【条件：宝の数Cが0】⇨
「then：カーソル位置→(8,10)／メッセージ／面クリア音
③ループ開始(I＝0～1：スペースキー入力待ち)
I←(スペースキーが押された場合)1，(それ以外の場合)0／
③ループ閉じ／
20行へ飛ぶ」」

50敵の移動・表示処理

```
50 IFRND(1)<.4THENH=(X<O)-(X>O):J=(Y<P)-(Y>P):O=O+H:P=P+J:F=F-H:PUTSPRITE1,(F*8,P*8),8,0
```

◇敵の移動処理【条件：乱数が0.4以下】⇨
「then：敵のX座標増分H←(自分のX座標Xが敵と対称のX座標Oより小さい場合)－1、(大きい場合)1、(それ以外の場合)0／敵のY座標増分J←(自分のY座標Yが敵のY座標Pより小さい場合)－1、(大きい場合)1、(それ以外の場合)0／敵と対称のX座標OにX座標増分Hを加える／敵のY座標PにY座標増分Jを加える／敵のX座標FからX座標増分Hを引く／敵を表示」

60ゲームオーバー処理

```
60 IFX=OANDY=PTHENLOCATE9,10:PRINT"*GAME OVER*",SPC(9)M;"STAGE";M*10+20-C:SOUND7,184:PLAY S$,"S9M2800T180L4O4AL8GFGF","T180S9M2800L4O4G+L8GFD+C+":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN:ELSE30'ｶｶﾞﾐﾖｶｶﾞﾐ
```

◇ゲームオーバー判定【条件：自分が敵と線対称の位置にある(XとO、YとPが等しい)】⇨
「then：カーソル位置(9,10)／メッセージ、ステージ数、スコアを続けて表示／効果音／
④ループ開始(I＝0～1：スペースキー入力待ち)
I←(スペースが押された場合)1、(それ以外の場合)0／
④ループ閉じ」
「else：30行へ飛ぶ」

鏡よ鏡の豪華キャラクタ改造法

お宝のキャラクタが貧弱だ(というより、ただの丸です)となげいているアナタ、下の15行をそっと付け足してみてください。一応、それらしくなります。ちなみに、この改造で使ったキャラクタの形は、『FOR MSXスペシャル'86』からのパクリです。すいません！
それから、ついでに50行の
RND(1)<.4
を
RND(1)<.2
にすると敵がにぶくなります。

```
15 VPOKE &H2010,&HB4:FOR I=0 TO 7:VPOKE 1056+I,VAL("&h"+MID$("4A00993CBD7E7EFF",I*2+1,2)):NEXT
```

(スプライト座標)

	0	8	16	24	32	40	
0	0,0 / —	1,0 / —	2,0 / 0,0	3,0 / 1,0	4,0 / 2,0	5,0 / 3,0	
8	0,1 / —	1,1 / —	2,1 / 0,1	3,1 / 1,1	4,1 / 2,1	5,1 / 3,1	
16	0,2 / —	1,2 / —	2,2 / 0,2	3,2 / 1,2	4,2 / 2,2	5,2 / 3,2	
24	0,3 / —	1,3 / —	2,3 / 0,3	3,3 / 1,3	4,3 / 2,3	5,3 / 3,3	
32	0,4 / —	1,4 / —	2,4 / 0,4	3,4 / 1,4	4,4 / 2,4	5,4 / 3,4	
40	0,5 / —	1,5 / —	2,5 / 0,5	3,5 / 1,5	4,5 / 2,5	5,5 / 3,5	

X,Y ……WIDTH32
X,Y ……WIDTH28

※1　鏡を中心にして、敵のX座標と線対称の位置にあるX座標を変数Oで表している。このOを使って、敵と自分が線対称の位置にあるかどうかを判断している。
※2　VRAMのパターン名称テーブル上のアドレスと画面の対応は一定で変わらない。ところが、LOCATEで指定する座標と画面とは、WIDTHに応じて変わるのだ。例えばこのプログラムのようにスクリーン1でWIDTH28とすると、〔0，0〕の位置は初期状態よりも右へ2文字分ずれる。そこで、座標をVRAM上のアドレスに変換する場合は、X座標に2を加えて計算しなければならないのだ。(左図参照)
※3　乱数で決定した座標上にすでに他のキャラクタが表示されている場合、再度ループにもどり座標の設定をおこなうため。

ソフト140本プレゼント付！ 読者アンケート

『MSXファン』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右の綴じこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で140名様（各ソフト10名様）に今月号で紹介したソフト（プレゼントリスト参照）を差し上げています。締め切りは5月8日消印有効。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX（RAM8K）
②MSX（RAM16K）
③MSX（RAM32K）
④MSX（RAM64K）
⑤MSX2（VRAM64K）
⑥MSX2（VRAM128K）
⑦持っていない。

❷ テレビ／ディスプレイにはどのように接続していますか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①RF出力　②ビデオ出力
③アナログRGB出力

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ
③プリンタ　④データレコーダ（オーディオ用テープレコーダを代用にしている場合も含む）
⑤アナログRGBディスプレイ
⑥モデム　⑦持っていない
⑧その他（具体的に記入してください）

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム　②プログラミング
③パソコン通信　④ワープロ
⑤CG　⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス　⑨学習　⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで『MSXファン』で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 今月号の記事（表2）のうち、あなたがおもしろかった順に3つ番号で答えてください。

❾ 今月号の記事（表2）のうち、あなたがつまらなかった順に3つ答えてください。

❿ あなたの持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミリーコンピュータ
②セガマークIII
③PC-8801系
④PC-9801系
⑤X1系　⑥FM-7／77系
⑦どれも持っていない
⑧その他（具体的に記入してください）

⓫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。　それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

1	火の鳥……P 6	8	シャウトマッチ……P 119
2	うっでいぽこ……P 14	9	ロボレス2001年……P 122
3	ファンタジーゾーン……P 22	10	ヴィーナス・ファイヤー……P 124
4	覇邪の封印……P 26	11	戦場の狼……P 126
5	ヤングシャーロック……P 30	12	マッドライダー……P 128
6	ザナドゥ……P 34	13	ナイザースペシャル……P 130
7	ホール・イン・ワン スペシャル……P 116	14	くりぃむレモン……P 132

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉火の鳥
3	〈FAN ATTACK〉うっでいぽこ
4	〈FAN ATTACK〉ファンタジーゾーン
5	〈FAN ATTACK〉覇邪の封印
6	〈FAN ATTACK〉ヤングシャーロック
7	〈FAN ATTACK〉ザナドゥ
8	FAN FAN BOX
9	〈FAN COLLECTION〉ワープロソフト
10	ベーしっくシアター
11	THE LINKS PAGE
12	MSX・FAN・NET
13	〈ファンダム〉本格プログラム
14	〈ファンダム〉ハーフ&ショートプログラム
15	〈ファンダム〉1画面プログラム
16	VRAMテクニック
17	イメージギャル
18	〈FAN NEWS〉ホール・イン・ワン スペシャル
19	〈FAN NEWS〉シャウトマッチ
20	〈FAN NEWS〉ロボレス2001年
21	〈FAN NEWS〉戦場の狼
22	〈FAN NEWS〉ヴィーナス・ファイヤー
23	〈FAN NEWS〉マッドライダー
24	〈FAN NEWS〉ナイザースペシャル
25	〈FAN NEWS〉くりぃむレモン
26	COMING SOON
27	FAN VOICE

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	ファミコン通信
14	ファミコンチャンピオン
15	㊙ファミコン
16	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アイドロン	26	くりぃむレモン	51	トップル・ジップ
2	悪魔城ドラキュラ	27	賢者の石	52	ドラゴンクエスト
3	アラモ	28	コロニス・リフト	53	ナイザースペシャル
4	アルファロイド	29	ザナック(MSX版)	54	は～りぃふぉっくすMSXスペシャル
5	アルカノイド	30	ザナック(MSX2版)	55	ハイドライドII
6	アルバトロス	31	ザナドゥ	56	覇邪の封印
7	1942	32	ザ・ブラックオニキスII	57	火の鳥～鳳凰編～
8	一寸法師のどんなもんだい	33	サンダーボルト	58	コナミのピンポン
9	ヴァクソル	34	三国志	59	ファイナル・ゾーン
10	ヴィーナス・ファイヤー	35	J・P・ウインクル	60	ファンタジーゾーン
11	うっでいぽこ	36	シャウトマッチ	61	フライトデッキ
12	エイリアン2	37	雀聖	62	プレイボール
13	オペレーション・グレネード	38	スーパートリトーン	63	ホール・イン・ワン スペシャル
14	ガーディック	39	聖女伝説	64	魔王ゴルベリアス
15	カモン!ピコ	40	戦場の狼	65	魔界村
16	軽井沢誘拐案内	41	ダーウィン4078	66	マッドライダー
17	ガルフォース	42	高橋名人の冒険島	67	夢幻戦士ヴァリス
18	がんばれごえもん!からくり道中	43	谷川浩司の将棋指南	68	迷宮神話
19	棋太平	44	ダンジョンマスター	69	ヤングシャーロック
20	機動惑星スティルス	45	地球戦士ライーザ	70	夢大陸アドベンチャー
21	キャッスルエクセレント	46	チャンピオン剣道	71	ランボーゲリラ戦
22	Qバート	47	超戦士ザイダー バトル・オブ・ペガス	72	レイドック
23	キングス・ナイト	48	ディーヴァ/ソーマの杯	73	ロボレス2001年
24	キングコング2	49	ディーヴァ/アスラの血流	74	ロマンシア
25	グランプリライダー	50	TOKYOナンパストリート	75	ワールドゴルフ

HAL Laboratory

頭と、手に、汗します。

Sweat Come From Head & Hand.

ほとばしる熱気、弾ける脳細胞。
すべてがケタはずれで、興奮もの。
汝め好きのキミに贈る、これぞHALからの正調ゲームソフトである。

近日発売

ずっこけやじきた隠密道中

笑ってしまう、笑ってしまう、やじきたがくりひろげる隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためにずっこけやじきたは、大名の悪事露顕に大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。さて、君のインスピレーションで、町を守ことができるだろうか?

HM-026
MSX2 MEGA ROM
定価
¥5,600

ホール・イン・ワン スペシャル

ゴルフって体だけのスポーツ?NO!ゴルフは、左耳と右耳のあいだでやるスポーツだね。距離は、風向きは、球筋は、芝目は。イメージどうりのショットでグリーンを捕えた喜びは、もう言葉ではいいつくせない。じっくりラウンドする(ストロークプレイ)、強敵との対戦(マッチプレイ)、ライバルたちとの緊迫戦(トーナメントプレイ)。どれを選ぶかは君しだいだ。挑戦的なコースレイアウト、目をみはる鮮かな風景。ゴルフにチャレンジしたい君に、さあプレイスタート!

HM-022
MSX2 MEGA ROM
定価
¥5,600
メインRAM64K/VRAM128K

HM-023 定価5,600円
MSX2 MEGA ROM

HM-024 定価5,600円
HM-025 定価5,600円
MSX

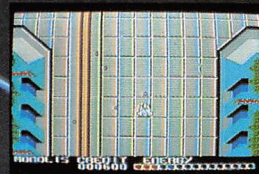
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561代

Kaleidoscope
カレイドスコープ

あの、SF・RPGカレイドスコープ特別篇、MSXオリジナル版完成！

超高速シューティングRPG(ロールプレイングゲーム)あらわる！

PC-88・FM-7版などで、画期的なシステムが話題を呼んだ、本格SF・RPG**カレイドスコープシリーズ**。その世界が今、まったく新しいシューティングRPGとしてMSXに登場した。カレイドスコープスペシャル『**ア・ナ・ザ**』。はるか昔の銀河系。6惑星"ヘクサストーラ"を舞台に繰り広げられるこのゲームは、君のカレイド世界を、より豊かにしてくれるにちがいない。

- ●たてスクロールシューティング＋RPGという、まったく新しいニュータイプアクション
- ●MSXの限界にせまる超高速スクロール
- ●全700画面以上のスクロールMAP
- ●3段階グレードアップのビームアイテム群、および対敵要塞用に3種類の超強力キャノン砲
- ●それぞれ異なる敵キャラHP(ヒットポイント)・パワーアップビームの威力、LIFEパラメーターの導入など、RPG要素も満載
- ●刻々と変わるBGMは全8曲。

絶賛発売中！

カレイドスコープスペシャル

ア・ナ・ザ

定価 ¥5,500

MSX MSX2（本体RAM要16K以上）ROM版

MSXはアスキーの商標です。

このゲームは、カレイドスコープシリーズ本来のシステムとは関連なく、スペシャライズされたMSXだけのオリジナル作品です。

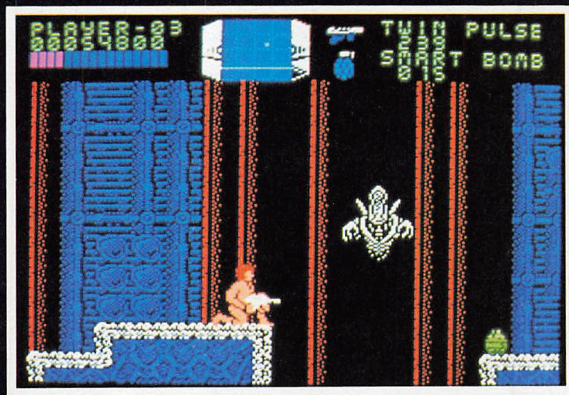
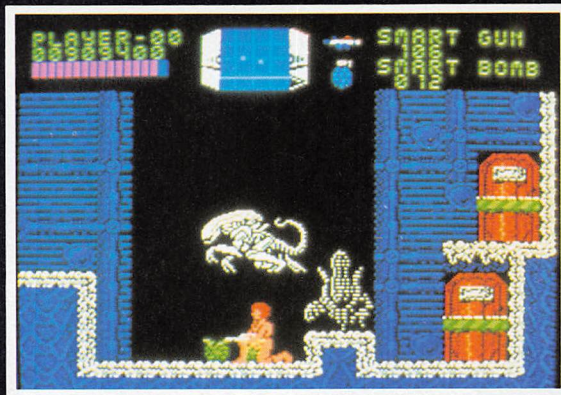
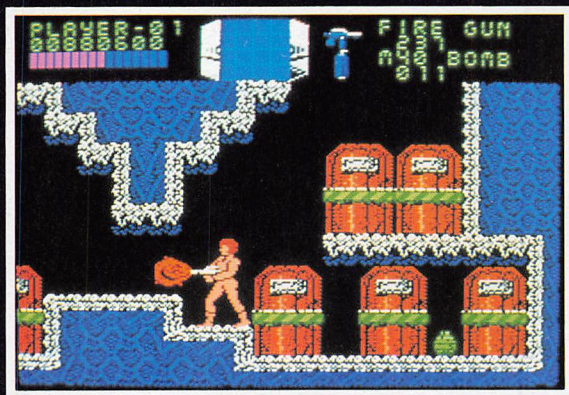
当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号／東京2-190317●加入者名／㈱ホットビィ●金額／代金合計●通信欄（裏面）／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk、（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用下さい。）

移転しました。これからもよろしく。

株式会社ホット・ビィ
〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16
第3松本ビル2F TEL.03-360-3623

資料請求券 MSXFAN 5

エイリアン2™

This Time It's War
There Are Some Places In The Universe You Don't Go Alone.

●このゲームはACTIVISION社の許諾を受けて開発したものです。

悪夢の惨事から生還した２等航海士のリプリーは、濃縮酸の血液を持ち、知的生物の体内で孵化するエイリアンの存在と恐怖を会社上層部に説明するが、誰一人として信じてくれない。それどころか、通信の途絶えた惑星アチェロンの調査をリプリーに命じた。
——リプリーにあのいまわしいエイリアンの記憶が甦るが、もう戻ることはできない。自らを救うべく方法は８つのハイテク兵器を駆使してエイリアンを倒すしかない。ラストシーンで待ちうけるクイーンエイリアンを目指した、恐怖の幕はきって落とされた。
今、再び君の目の前で戦争が始まる。

FUN FACTORY

SHOUT シャウトマッチ MATCH

こんなの初めて!!
音声入力ゲーム〈シャウトマッチ〉

モンスターどもは、大声に弱い!

叫べ!叫べ!そして魔王に囚われている愛しの「ララ姫」を救い出せ!キミの行く手にはおかしなモンスターどもがいっぱい!奴らをマイクを通してキミの大声で倒すのだ。だけど、うまく敵の後ろに廻りこまないと、どんどん怒らせてしまって大変なことになってしまう。――もう速射は時代遅れだ。右脳と声帯を刺激するロールプレイング型アクション・ゲーム〈シャウトマッチ〉。さあ一刻も早くショップに走れ!!

モンスターを倒す特製マイク付
ORIGINAL MICROPHONE "SHOUTER"

WAOよ/危険なワナが多いぞ。心して行け。

ワッワッ/たんま/そんな大声で叫ばないでよ。

何を差上げましょう。便利な物がありますよ。

歯ごたえのある奴て嬉しいそ/さあ、こい/

★KEYを使わぬ音声入力攻撃!
★オリジナルマイクロホン〈シャウター〉付き

- 攻撃により、性格が変化していく数々の敵モンスター
- 当然出現!強敵デカキャラ
- 行く手をさえぎる、様々なジャマーとトラップ
- マップに仕掛けられた数々の謎
- 開いててよかった!アイテムショップ
- 体力回復、旅の宿

ROM
●RAM16K以上
●MSXは株アスキーの商標です。

オリジナルマイクロホン付 定価 ¥5,800

〈マイクを使わずにKEYやジョイスティックでも遊べます〉

4/21 発売予定

新ブランド"ファン ファクトリー"誕生

●ファン ファクトリーは、ビクター音楽産業とファンプロジェクトが共同でリリースする新しいパソコンゲームのブランドです。●ワクワク、ドキドキの「おもしろオモチャ箱」として、スターデザイナー・プログラマが送り出すファン ファクトリー。このあと続々と新作オリジナルが登場します。乞う!!ご期待。

●企画/制作 株式会社 ファン プロジェクト ●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社 ●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社MSX FAN係

〈シャウトマッチ〉の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。
〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業(株)PS制作部 TEL.03-406-0002

「シャウトマッチ」資料請求券 MSX FAN 87-5

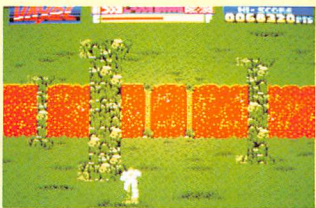
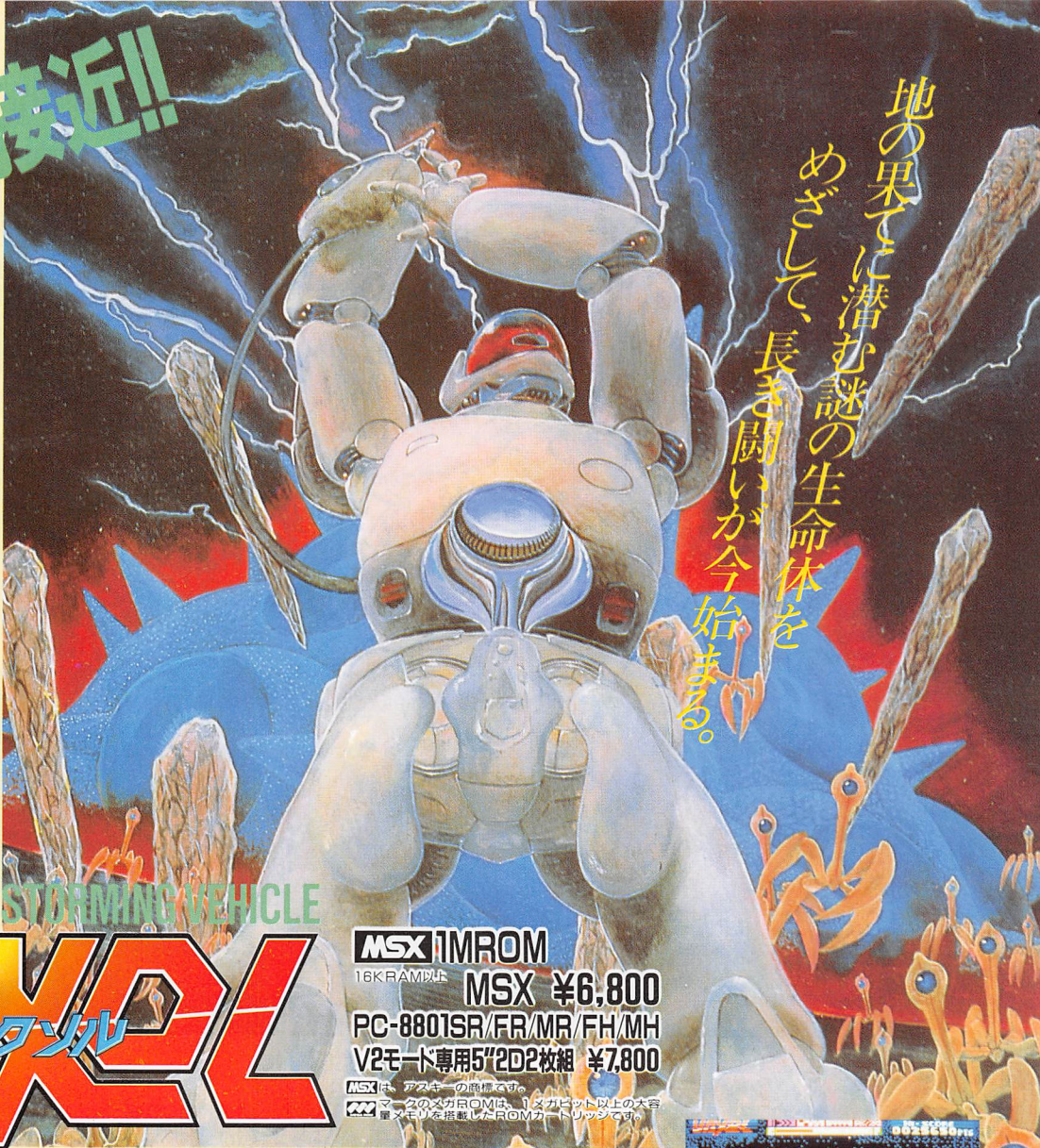
三次元接近!!

地の果てに潜む謎の生命体をめざして、長き闘いが今始まる。

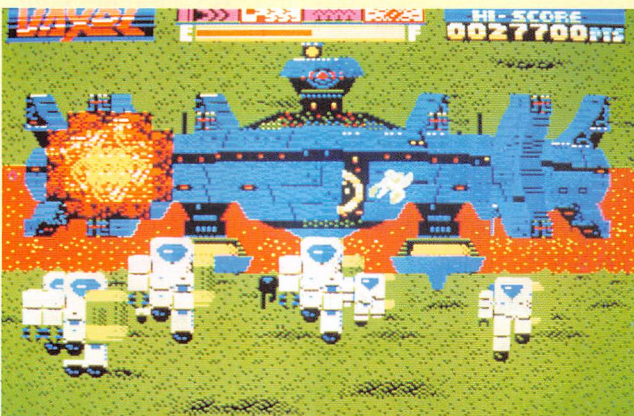
HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

VAXOL ヴァクソル

MSX 1MROM
16KRAM以上
MSX ¥6,800
PC-8801SR/FR/MR/FH/MH
V2モード専用5"2D2枚組 ¥7,800

MSXは、アスキーの商標です。
マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

4段階にパワーアップ可能な唯一の武器"EPUDE"で数々の敵を撃破せよ!!

3Dシューティング新世代

進行上の惑星全てを滅しながら進む惑星"ZOLGA"。単身シールドを突破して侵入に成功した高機動アーマー"VAXOL-STORMER"は、"ZOLGA"の最深部にひそむ"神"を打ち倒し、"ZOLGA"を止める事ができるであろうか……。
フルカラーで描かれた敵が3Dで迫る!
リアルなアニメーションとかつてない巨大キャラクター処理で、君は今、三次元シューティングの新しい世界を見る!

HEART SOFT
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL045-461-6071㈹
ハート電子産業㈱

<開発スタッフ募集>
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター 移殖者募集 アルバイト可

<通信販売>(送料サービス)
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号 明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい。

本格派アクション・R・P・G.
「トリトーン」シリーズの最強版だ。

スーパートリトーン

A REAL TIME ROLE-PLAYING

ザインソフト

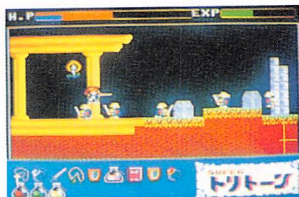
絶賛発売中 定価5,900円

アクション・R・P・Gの人気作「トリトーン」のバージョンアップ版が、この「スーパートリトーン」だ！ 画面数は、なんと60画面に大幅アップされ、キャラクターも強力になった。ザインソフト、得意の超デカキャラもすごいぞ。

これが、最強のスーパードラゴンだ。

ヒャ

立ち上がった勇士……その名は“トリトーン”

深い霧につつまれた孤島ルワンダ島。かつてここは平和な島であった。突如〝ペイ・バルーサ〟が手下を引きつれ、この島へ攻め込んできた。あっという間に征服され、人々を地下奥深く閉じこめられてしまった。「たった一つ、この危機をすくう方法がある」とある老人がつぶやいた。「昔より伝わる五色の妙薬を手にすることができるのなら……」それを聞いた勇者が立ち上った。その名は〝トリトーン〟。

■マジックボールで、次々とおそいかかる、敵キャラをストップさせる。これが、必殺技だ。

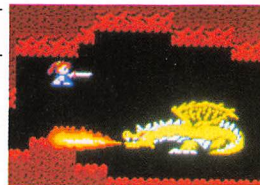
本格派A・R・P・Gだ。

〝トリトーン〟の攻撃は剣を振り抜いて敵キャラをたおすこと。（ジャンプして切ると、２倍の力を発揮できる）とにかく、アクション性が強いのですぐ夢中になってやめられないのがポイント。当然攻撃力をアップさせたり、生命力を強くしたりするには、アイテムをどんどん取って成長しなければならないんだ。そして、隠れステージや隠れキャラの謎とも戦わなければならない。強敵スーパードラゴンもすごいぞ。敵は強いが、すごい武器だってたくさんあるぞ。その名も「マジックボール」これを使えば、相手をしびれさせ動きを止めてしまうんだ。さあ、本格A・R・P・Gを楽しんでくれ。戦いは、えんえんと続く…………。

アイテム

- “ペイ・バルーサ”を筆頭とする妖怪たちを倒すための最も重要なカギとなる各種妙薬です。これらの薬を飲むことにより、走るのが速くなったり、ジャンプ力がアップしたり剣を振るのが速くなったりします。
- このローソクを手にすることにより今まで見えなかったものが見えるそうです
- この十字架はあなたを秘密の地下室へと導きます
- ２種類のカギがあり、それぞれ別のとびらを開けることができます
- この剣を手にすることにより攻撃力がアップします
- 楯・Ⅰ 防御力がアップします
- この聖書によりＭＡＧＩＣ ＢＡＬＬを使うことによって減るＥＸＰの値が少なくなります
- 指輪には２種類のものがあり、それぞれ身につけたことにより見えるワープホールがあります
- 楯・Ⅱ ドラゴンの吹くＦＩＲＥ（火）に対する防御力がアップすると言われています
- この宝石によりトリトーンは一時的に無敵になります
- 王室へつながる部屋への入口が見えるでしょう
- 勇者のしるしであるこの王冠は、あなたをきっと勝利へと導いてくれるでしょう

SUPER
TRITORN

MSX2の
ポテンシャルで200%
パワーアップ!

アクションR・P・Gの人気作『トリトーン』があのMSX2で超パワーアップした。
画面数は、なんと60画面／隠しステージあり、隠れキャラあり超デカキャラの猛攻ありと迫力も驚きもの／次々と襲いかかる敵キャラを倒しながら力をアップさせなければ……
必殺度は、たのみのマジックボールだ／

- ●新発表 MSX2 メガロム……………………定価5,900円

絶賛発売中 トリトーン

- ●ROM版 要8K RAM……………………定価5,800円
- ●テープ版 要32K RAM……………………定価4,800円

衝撃の未体験ゾーン!

君は今!時を超越し、かつて見たことのない空間に迷い込んだ!!

宇宙世紀Seven-two-O、
地球における人類の生命は絶たれ、
宇宙への移住を余儀なくされていた。
次の移住予定地として、REINBOW星雲に、
その運命が託されたが、
REINBOW星雲は、全く異った環境の6つの惑星と、
それを統治する1つの惑星よりなりたっており、
完全に我々を敵視している。
時の流れとともに疾走した謎のソルジャー、
彼が5つのきらめきをもつアーマードスーツを見た時、
その運命は変った。──未来へ

SF·HARD·ACTION·R·P·G
MIRAI

想像を絶する宇宙空間／SFタッチのストーリーと鮮明なグラフィックスとアイテムにより変化するアニメーションパターン／超高速スクロールと迫力のSFサウンドのドッキング／R・P・Gファン待望の一作だ／特に戦闘モードでのアーマードスーツによる攻撃パターンは、見逃せないぞ／

- ●新発売 MSX(要16K、RAM)メガロム ……定価5,800円
- ●4月下旬発売予定 MSX2(要VRAM128K、RAM6K) メガロム ……………………定価5,800円

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

HOTライン

ザインソフトの最新情報、ゲームのヒント、
イベント情報が聞けます。
TEL.0794-31-1577

株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL (0794)31-7453

- ●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
- ●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
- ●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。
- ●プログラマー募集／Z-80-6809のわかる人どしどしご連絡ください。

資料請求券
MSX FAN
5月号

dB-SOFT

ぽこんとこあそこ

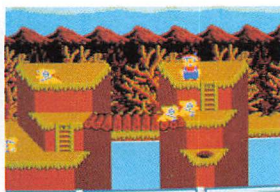
ゲームデザイナー
小林

本名小林貴樹。
昭和42年4月1日エイプリルフールに生まれる。
とにかく目出度いヤツ！
4人兄弟の長男（の割には完全に軽い）
性格は、内気、ひょうきん、
目立ちたがりや、人見知りがはげしい。（なんじゃこりゃ）

うっでいぽこ

MSX2 MEGA ROM 発売中 6,800円

※MSX2はアスキーの商標です。

愉快なだけのゲームじゃない。人生楽ありゃ苦もあるさ。長～い長い旅だから、四季も色々変化する。情報集めて謎解きしたり、変な敵キャラ退治して、妖精探しに東奔西走。男うっでい大冒険。

通販のご案内
（送料無料サービス）

ご注文は■現金書留：デービーソフト・テクニカルインフォメーションセンター「通信販売1係」（住所〒060札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル）まで。■銀行振込：「たくぎん札幌駅前支店 普通053 053」●商品名●対応機種名●個数●お客様の住所●氏名●電話番号を書いたメモを同封（銀行振込の場合は、ハガキに記入）のうえあらかじめご連絡下さい。

所沢市の佐々木 臣くん(14歳)は

「とお―――〜〜〜〜―――一ってもおもしろいっ!!」

▶福岡県北九州市　村上　良一くん(14歳)
最初、壁をこわしていくなんて知らなくって、
お金ばっかりためていた。でもそれがわかって
今は、すごくおもしろいです。

▶栃木県足利市　三田　宰之くん(15歳)
音楽もグラフィックスも良くすばらしいゲームだと
思います。

▶千葉県船橋市　増嶋　貴嗣くん(16歳)
このSOFTは3日で解いたぜっ.!!
おもしろくって1日徹夜してしまった。
これからも、こういうSOFTを
どしどしつくってくれ――!

▶福岡県飯塚市　山内　貴介くん(13歳)
MSXにこんなゲームが出るとは
思わなかった。とてもおもしろい!

▶三重県伊勢市　山下　真司くん(14歳)
最高におもしろい。特におもしろい点はデカキャラとの戦
いとかくれているエレベーターや通路を捜すところだと
思った。

▶福岡県福岡市　中谷　正人くん(16歳)
とても奥の深い、すばらしいゲームだと思います。解き終
えて感動しました。

▶東京都　本間　浩太郎くん(10歳)
一目見ただけでほしくてたまらなくなった。

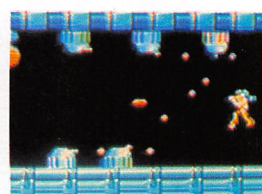
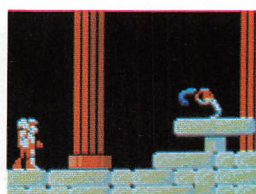
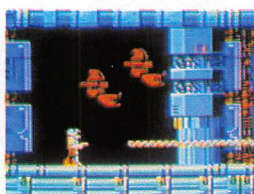
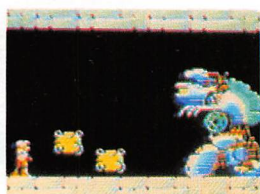
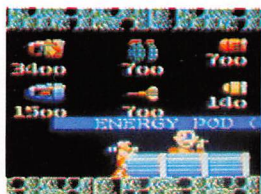
▶島根県松戸市　山口　将哉くん(14歳)
壁が壊れたり、壁や床からエレベーターが出る
などの工夫がいいと思う。
また、お金を貯めて買物をするところもよい。

指環の謎を解け!

地下迷路の奥底で妖しく悲しげに輝く指環。
その指環にきざまれた過去は、
そして隠された秘密は。
指環が君に問いかける
ダブルエンディングの謎とは…?

(8KRAM以上のMSXパソコンに対応)

5,800円

※ MSX はアスキーの商標です。

開発 発売元 **デービーソフト株式会社**
テクニカルインフォメーションセンター(T.I.C)
(〒060) 札幌市中央区北1条西7丁目住友海上札幌ビル ☎(011)251-7462 FAX/GIII,GII (011)241-6257

TOTAL SOFTWARE HOUSE

FAN GALS'（ファンギャルズ）

ぼくらのGF（ゲームフレンド）をみんなで決めよう！

最終候補者14名発表

本誌の創刊を記念して募集したイメージギャル（FAN GALS）への応募者は全部で300人をこえ、選考に当たった編集部担当者は予想以上の反響に大喜びしながらも大わらわ。本来ならこの号で決定した女の子を発表できる予定だったのだけど、応募者の量と質とにまいってしまって、とてもじゃないけど最終決定なんてできなかった。やっとのことでできたのが、候補者を14名に絞りこむことだった。

今回紹介するのが、その14名。これ以上選んでいくことは編集部の力ではできそうもないので、今度はみんなの力を借りたいと思って、発表することにしたんだ。これから1年間、誌面を通じてぼくらのG・F（ゲーム・フレンド）になる彼女を誰にするか、ぜひとも投票してほしい。

（発表は7月号で）

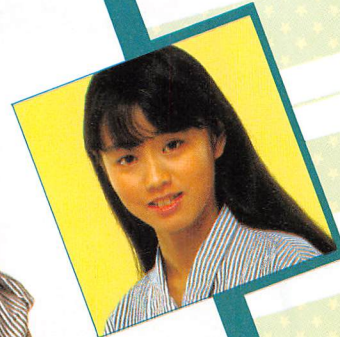
投票の方法

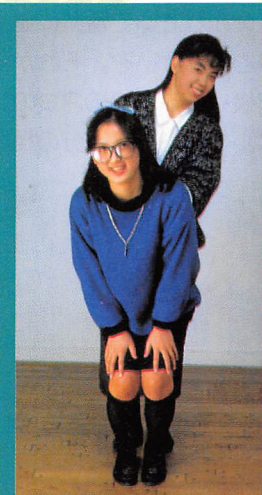
投票は、官製ハガキでお願いします。ハガキに左下の投票券をのりづけし、①FAN GALSにしたい女の子の番号と氏名、②自分の住所・氏名、③年齢・職業または学年、④電話番号を明記のうえ、下記までお送りください。投票してくれた人の中から抽選で2名の方に、SONYのディスクドライブHBD−20Wをお贈りします。締め切りは4月25日必着。投票先⇨〒105　東京都港区新橋4−10−1　徳間書店MSX・FAN編集部「FAN・GALS係」

FAN GALS'
投票券

♥1 古舘典子（ふるたちのりこ）ちゃん

住所長崎県／年齢14歳／身長159cm／体重43kg／趣味料理、音楽鑑賞／特技英語／編集部のひと言いつもマイペースの典子ちゃん。将来はタレントか通訳を希望

2
桜井愛子ちゃん
住所兵庫県／年齢16歳／身長157cm／体重48kg／趣味スキー／特技ドラム／編集部のひと言好きなゲームソフトはドラクエII。今度パソコンでプログラムを打ってみたいそうだ。
3
金井好美ちゃん
住所神奈川県／年齢14歳／身長161cm／体重51kg／趣味読書／特技特になし／編集部のひと言ビートたけしの本、TVゲームの「たけしの挑戦状」にまで没頭。大のたけしファン
4
中野明美ちゃん
住所鹿児島県／年齢15歳／身長158cm／体重50kg／趣味音楽鑑賞／特技バスケットボール／編集部のひと言このあいだ智恵子抄を読んで大感動。ちょっと文学少女してます
5
青木愛ちゃん
住所東京都／年齢14歳／身長156cm／体重33kg／趣味読書、絵画／特技ピアノ／編集部のひと言そろばん教室やバレエ教室に通っている。演劇にも興味があるんだって
6
古山幸子ちゃん
住所東京都／年齢15歳／身長162cm／体重44kg／趣味スポーツ／特技特になし／編集部のひと言占いにこっている幸子ちゃん、誰とでも仲良くなれるのはそのせいかな？

7 鈴木愛美ちゃん
住所東京都／年齢15歳／身長165cm／体重55kg／趣味バンド活動／特技ピアノ／編集部のひと言映画トップガンを見て感動。バンド活動にいそしむ愛美ちゃん、ガンバレ！
8 北田順子ちゃん
住所大阪府／年齢15歳／身長152cm／体重39kg／趣味お菓子作り、魚つり、旅行／特技クラシックバレエ／編集部のひと言今度、ぜひとも手作りのお菓子を食べさせておくれ！
9 中条由紀子ちゃん
住所東京都／年齢17歳／身長160cm／体重50kg／趣味音楽鑑賞／特技特になし／編集部のひと言早く一人暮らしをして、いろいろなものにチャレンジしたいと夢みる17歳
10 松本知子ちゃん
住所東京都／年齢18歳／身長158cm／体重49kg／趣味ピアノ、プロ野球観戦／特技書道／編集部のひと言二軍の練習をよく見に行く知子ちゃん。多摩川べりで会えるかも!?

11
中条千恵子ちゃん
住所東京都／年齢15歳／身長160cm／体重48kg／趣味編物、テニス、ピアノ／特技特になし／編集部のひと言ファッションに興味あり。短気な性格を直そうと努力を続けています
12
森岡里江ちゃん
住所埼玉県／年齢16歳／身長160cm／体重41kg／趣味エレクトーン／特技テニス／編集部のひと言芸能界にキョーミしんしん。モデルもやってみたいと夢いっぱいです
13
早渕智子ちゃん
住所大阪府／年齢14歳／身長153cm／体重47kg／趣味ピアノ／特技いつでも笑えること／編集部のひと言とても明るくて、笑い出したら止まらない智子ちゃんはクラスの人気者
14
松井利恵ちゃん
住所大阪府／年齢14歳／身長156cm／体重57kg／趣味編物／特技バスケットボール／編集部のひと言ふつうのOLになるか、女優を目指してハリキルか、編物しながら考えた春休み
びっくりたまげた!! 9番と11番の2人は姉妹だったのだ。通知するまで気付かなかった編集部も大ボケでした

FAN NEWS

HOLE IN ONE SPECIAL
ホール・イン・ワン スペシャル

MSX2専用のゴルフゲームがついに出た！

あのホールインワンがグレードアップして帰ってきた！ 美しいグラフィックと全36ホールの広大なコース。これはやるっきゃない！

グラフィックを楽しもう！

このゲームの特徴は、なんといってもきれいなグラフィックにあるのだ。

EASTコースは平地のコース、WESTコースは海辺のコースと2パターンに分かれていて背景に飽きることはないぞ。それから、初級・中級・上級の3つのレベルの中から、自分の程度に合わせてプレイできるようにもなっているのだ。操作方法も簡単で、カーソルキーとスペースキーを使うだけでOK。とても遊びやすいゲームなので、誰にでも楽しめるってワケだね。家で気軽にゴルフを楽しむには、もってこいのゲームなのだ！

見よ 華麗なフォームを

これは、キミの代わりに打ってくれる女の子のフォームの分解写真だ。ウームきれいなフォームだ！

このスペースでは、とても全ホールを紹介できないので、EASTコースとWESTコースの各1〜5ホールを紹介しよう。各ホールともバランスよくできているゾ。

●EASTコース

340m PAR 4

▲3本の木の右に出せば、グリーン前のバンカーは大丈夫だ

170m PAR 3

▲このショートホールは、4番アイアンがちょうどいいのだ

306m PAR 4

▲ティーの前の木を越えるように打とう。グリーンは目の前だ

374m PAR 5

▲2本の大きな木の左の、フェアウェイをキープしよう

152m PAR 3

▲このホールは、5番アイアンでホールインワンをねらえる

操作方法をマスターしよう！

操作方法はいたって簡単。

まず、カーソルキーの上下でクラブを選び、左右でボールを打つ方向を決定する。次はスペースキーで打つ力の度合いを決め、最後にまたカーソルキーでボールの打点を決める。

失敗したら、ストップキーでやり直しができるのだ。

風を利用してみよう

レベルによって違うが、最大15メートルまでの風が吹く。番号の低いクラブで打ったときは、風でかなり曲がってしまう。

デリケートな対応を

ボールを打つ力は慎重に決めよう。特にグリーン上では力加減が決め手になる。

先を考えコース決め

十字型をした白い斑点が、打つ方向を示している。1打めの方向はコース全体を見て、ホールの位置と距離を考えて決定しよう。

▲カーソルキーで左に動かす

▲右を押すと白斑点が右に動く

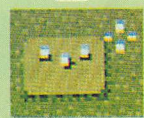
打点でゴルフに幅を

カーソルキーの左右を押すと、打点を決める赤い点が傾く。ボールに回転をかければ攻略しやすくなる。

▲ドロー。ボールが左に曲がる

▲フェード。これは右に曲がる

▲バックスピン。ボールが止まる

▲トップスピン。ボールが転がる

クラブ選択は慎重に

ゴルフゲームは何といってもクラブの選択が命だ。カーソルキーを押すとクラブが順番に変わるので、じっくり考えて選ぼう。

クラブの飛距離はそれぞれ試してみるといいよ。

▲下方向を押すと、1番ウッドから順番にクラブが変わる

▲上方向を押すと、1番ウッド、パターの順番にクラブが変わる

コース全体を見よう

コース全体を見たいときは、クラブ選択のときに出る矢印のマークを選ぼう。画面がスクロールしてピンの位置までよく見えるぞ。

●WESTコース

385m PAR 5

▲1打めはバンカーの手前にボールを落とすといいだろう

295m PAR 4

▲たくさん木が並ぶこのコース。木の右側に落とす安全策で

300m PAR 4

▲4本立っている木の上を1番ウッドで飛び越すように打て

176m PAR 3

▲4番アイアンでおもいっきり打てば、ワンオンできる

422m PAR 5

▲3本並んでいる木の右横に落とすと、次が打ちやすい

グリーン上の操作方法

グリーンでは通常の操作とは違って、ボールを打つ力と方向だけを決めるのだ。

▲グリーンの傾斜もちゃんと計算に入れて打たなくっちゃね！

一つのゲームで楽しさ100倍

このゲームの楽しさは、3種類の遊び方があるところだ。ひとつめは、18ホールの総打数で勝敗を決める『ストロークプレイ』。2つめは2人で各ホールをまわってホールごとに勝敗を決める『マッチプレイ』。最後はナント100人のプロといっしょに優勝を争う『トーナメントプレイ』。それぞれ1人でも2人でも遊べるので、楽しみ方は何通りもあるのさ／

まずは1人で練習だ

最初は『ストロークプレイ』の初級レベルから始めてみよう。各ホールにさまざまな攻め方が考えられるので、自分の最も適した攻略法を探すことが、上達への第一歩となるのだ。

初級レベルがなんとなく物たりなく感じてきたらどんどんレベルを上げていこう。レベルが上がると、色々な要素の判定が厳しくなるので、かなり難しくなっていくぞ。

▲1打めを打ったあと。なかなかいいコースに飛んだみたいだ

▲GRAPHキーを押すと、1ホールからのスコアが見られるのだ

2人でエキサイト／

少しうまくなったら、2人でエキサイトしよう。やっぱりゲームは複数でプレイするのが楽しいぜ。ゴルフでも熱くなるぞ。

▲1UPが白で、2UPが赤だ。2人ともいい位置に付けている

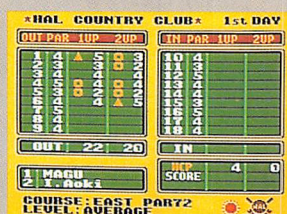
各ホールで真剣勝負

『マッチプレイ』で勝敗を競う。ホールを素速く攻略するのには、これが一番だ。もちろん腕を磨くのにも、もってこいだヨ。

▲『マッチプレイ』のスコア表示は、取ったホールの数だけだ

いよいよプロに挑戦

ある程度腕を上げたら、いよいよプロとのトーナメント決戦だ。『トーナメントプレイ』には1DAYから4DAYまでの4種類があり、4DAYトーナメントは、2日目に50位以内に入らないと予選落ちしてしまうというサバイバルゲームになっているのだ。さあ、キミは100人のプロに勝ち、優勝することができるか／

▲やったぁ優勝だ。しかしこれはハンディ36なのだ。今度は自力で

▲GRAPHキーを押すと、自分とプロの成績を見ることができる

▲GRAPHキーを2回押すと、自分の順位が出る、現在2位だ

①全ての設定を決めた後、ここに合わせてスペースキーを押すとゲームが始まる
②『トーナメントプレイ』では、天気も影響してくるのだ。でも、天気を選ぶことはできない
③キーボードを使って自分の名前を入力することができる。自分の名前があると気分もノッてくる
④ここには0～36までのハンディを入力できる。腕に自信のない人はなるべく大きい数を入れよう
⑤ここでは、100人のプロの中からいっしょにホールをまわる人を選べるのだ。青木や中島などのトッププロと夢のプレイができるぞ
⑥自分の使うクラブを決めることができる。持てるクラブはひとり14本までと決まっているので、よく考えて選ぼう。ほかのモードでは使うことのできない1番アイアンや6番ウッドなどもあるので、自分の好みに合わせて使ってみるのもおもしろいんじゃないかな

シャウトマッチ SHOUT MATCH

専用マイクがついてるけれど、
カラオケソフトじゃありませんっ！
これでも立派なアクションRPG、なのでっす

ビクター音楽産業☎03-406-0002
4月21日発売予定
価格5,800円（専用マイク付き）
ROM ROM(16K)

はじめまして、ワオです WAO!（ワオッ）と叫んで敵を倒します

▲マイクに向かってワオ！と叫ぶ。叫ぶかわりにスペースキーでもいいけどね

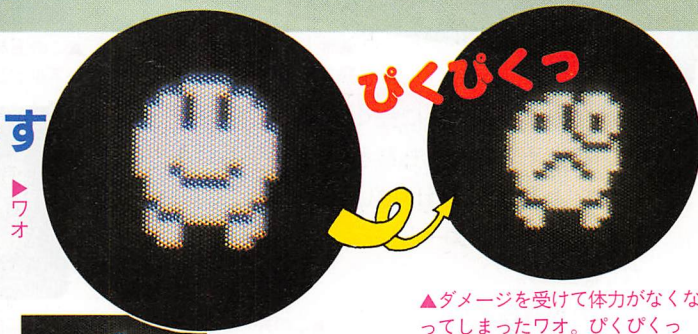
▲プレイヤーの叫びはマイクを通じてワオに伝わる。大きくあけた口がやっぱりかわいい。この口から超音波が飛び出し敵を倒すのだ

▶ワオ

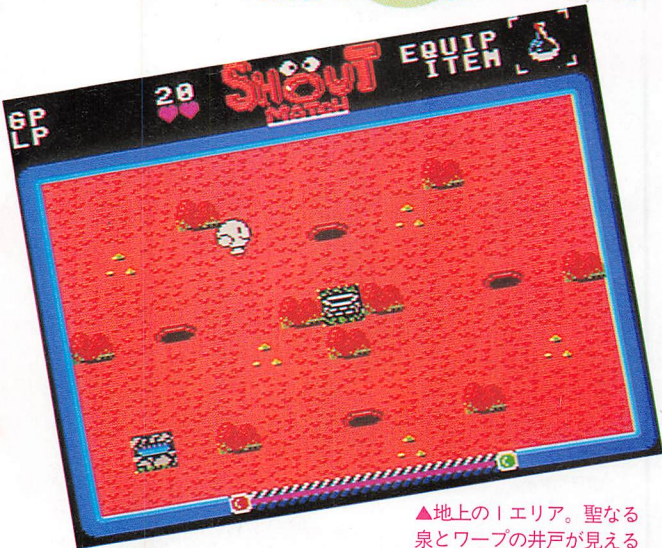
▲ダメージを受けて体力がなくなってしまったワオ。ぴくぴくっ

なんと専用マイクがついてくる新趣向のコミカルアクションRPGなのだ。

主人公のワオ（WAO）は見た目がコミカルだけど、ひとたび叫べば、ブワワッと超音波を発射。これがシャウト攻撃だ。シャウトは、敵の色を変えたり、敵をコインに変えたりする力がある。このシャウトを武器に、ワオは草原を駆け抜け、毒の沼地を渡り、囚われのお姫さまを助けにいく。

一直線に伸びた地上のマップは単純だけど、その下に複雑な構造を持つ地下がひかえている。地下の3人のサブボスと最後の大ボスを倒し、目的を達成しよう。

敵の色を変えてがっぽり高得点

▼敵はうしろからでないとやっつけられない。前や横から攻撃すると、敵は顔色を変えて怒りだすのだ。顔色が青、黄、赤と変わるたびに敵の性格も変わり、強くなったり凶暴になったりする。そのかわり、敵を倒したときのコインの価値も色に応じて高くなっていく

うっかり歩いてるとひどい目にあう 地形には深～い意味があるのだ！

▲地上の１エリア。聖なる泉とワープの井戸が見える

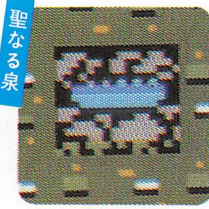
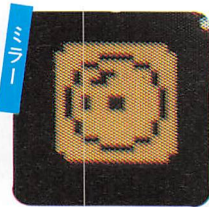
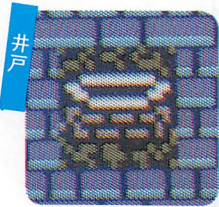
▲とっても意味深なお墓。うまく押せば動く

▲地下への入口、階段。上が上り、

▲この上を歩くと体力がズルズルッと減ってしまう

▲ここで一服。体力をフルに回復してくれる

地上のマップは縦に長く続いている。でも、もちろんただ上のほうに行けばいいなんて単純なゲームじゃない。

体力が減っていく毒の沼地、シャウトをはねかえすブロック、ワープする井戸、パズルになった墓地……と地形はなかなか複雑で、かんじんの地下への階段は謎の墓地のどこかに隠されているのだ。まずは地形の意味を覚えておこう。

▲この井戸がワープゾーン。これでうまく近道しよう

ミラー

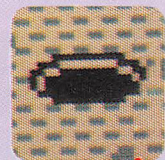
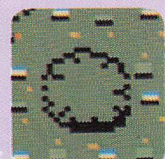
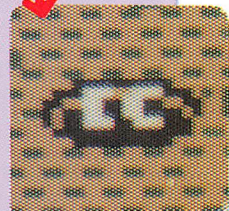
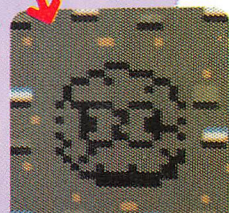
▲これに向かってシャウトするとはねかえってくる

▲いわずと知れたアイテムショップへの入口

ホテル

▲ここに泊まると体力が回復するけれど、高いのだ

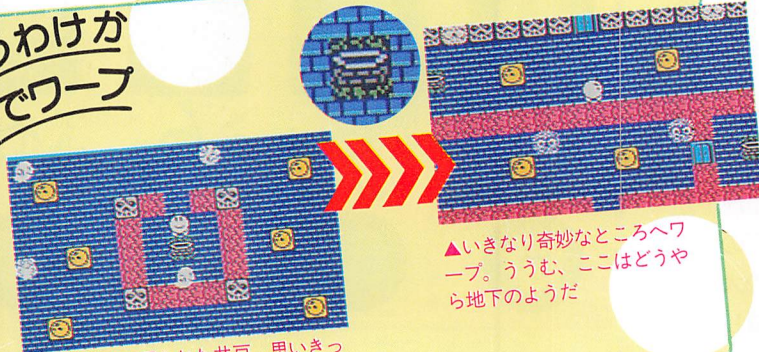
▲どこかへ続くとびら。鍵がないと入れない

ワオはときどき卑怯な子です

▶穴に隠れて目だけがギョロリ。ちゃんとシャウトも有効。これならわりと安全に戦える

▶しげみのなかに隠れてシャウトすることもできる。ただし、敵が入ってくるとあぶない

お墓はパズルになってます

▶お墓はある方向にしか動かない。だからお墓を動かす順番をいいかげんにやっているともう動かせなくなる。ちょっとしたパズルなのだ

▼ほら、こんなところに階段が隠れていた。こうして隠し階段を見つけ、地下の構造を解明していかないとボスに会うこともできない

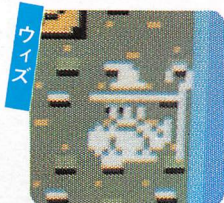
どういうわけか井戸でワープ

▲さりげなく置かれた井戸。思いきって井戸に飛びこむと……

▲いきなり奇妙なところへワープ。うぅむ、ここはどうやら地下のようだ

ワオのかわいい仲間たち……じゃなくてこいつらが憎(にっく)き敵キャラだ！

かわいいキャラクタがいっぱいいるなと思ったらこれが全部敵キャラ。ワオと同じようにニコニコしていて、主な攻撃方法もシャウトだ。

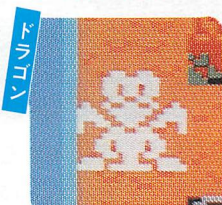
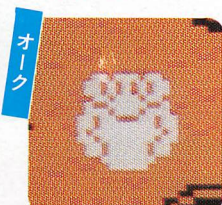
ただ、ボスたちはさすがにこわい。攻撃の迫力も段違いだ。

スネーク
▲どこにでもいそうなニョロニョロヘビ

ウィズ
▲ときたまフッと消えてしまう

ゴースト
▲かわいいけれど、動きが複雑で手強いのだ

スライム
▲色付きにさわるとキー操作が逆になるのだ

スケルトン
▲怒ると強力なシャウトで攻撃してくる

ウィスプ
▲マイペースでフワフワと動く変なやつ

ドラゴン
▲炎をブオオッと吹いてくる

オーク
▲へたに攻撃すると逆にやっつけにくくなる

さすが迫力のデカキャラ

▲サブボスのひとり。こいつをやっつけると、すごくいいものが手に入る

▲そうはいっても手強い。アイテムがなければ勝ち目はない。地下に入りこむまえに地上で十分にかせいでおこう

やっぱり、RPG！ アイテム買わなくっちゃ！

戦いを有利に進めていくためにはアイテムは必需品。じょうずに買ってじょうずに使おう。

まず持っておきたいのはやっぱり薬。聖なる泉から遠く離れたところで体力切れでダウンなんてかっこわるいし……。

次は鍵。これがないと地下のゲートがある場所に行っても身動きとれなくなってしまう。

戦闘時の道具としておススメなのが、ハンマーとほっかむり。あとは、お好み次第というところ。

ハンマー
▲敵の動きを一定時間止めてしまう

かんしゃく玉
▲地面に仕掛けておいて敵を爆発で倒す

ポーション
▲薬。これを飲めば体力が一気に回復するのだ

ウィング
▲ビュビュッと2画面分ワープできる羽

ほっかむり
▲一定の時間ワオ自身の姿を消して無敵になれる。

盾(たて)
▲一定時間、敵にさわってもだいじょうぶ

メガホン
▲これを使えば前からも横からも敵を倒せる

ヘッドホン
▲敵のシャウト攻撃に対して無敵になる

スケート
▲これをはくと歩く速度が一定時間2倍になる

キャンドル
▲真っ暗なエリアもこれで明るくなる

キー
▲ゲートをあけるための鍵。多めに持とう

いらっしゃいませ ご主人

▲このオヤジはなかなかがめつくて、売り値と買い値がえらく違う

FAN NEWS

ロボット同士の超過激バトルだ!

ロボレス ROBO WRES 2001

ゲームセンターで大人気のロボットプロレスゲーム『ロボレス2001年』が、MSXになって登場。2台のロボットが多彩なワザで闘いをくりひろげる。迫力ものだぜ!!

マイクロネット☎011-561-1370
4月中旬発売予定
価格5,800円
MEGA ROM (8K)

闘いのゴングを鳴らせ!

今から14年後の2001年では、巨大なロボットレスラーがリング上に登場するというSFの世界になっていた。世の人々は、観戦のみを唯一の楽しみとしていた。キミ自身は、その巨大なロボットの1台となって、いまリング上に立っている。もはや目的は敵を倒すことだけだ。はたしてキミは2001年のチャンピオンになれるのだろうか。

さて、実際のゲームのほうだけど、まずプレイヤーは6人のロボレスラーから1人選ぶ。全員キックやパンチなどの基本技をもっている。その他に、ひとりひとり3種類の得意技があって、中でもそのひとつがスカイハイ技という必殺の技になるのだ。

ロボレスラーの移動はカーソルキー、技をかけるには>?ーの3つのキーを組み合わせて行う。自分と相手との状態が、組んでいる、倒れている、歩いているなど5種類あって、そのときの状態によって同じキー操作をしても、違う技がかかるようになっている。

▲カーソルで1プレイか2プレイを選択後、技決定キー?を入力

操作方法ははじめのうち少しめんどうだけど、その分どこかアクションゲームというより、シミュレーションゲームのような感じだ。

6人のロボレスラー	APOLLO	SOLDIER	GELLBAG	BIBLE	GEBE	BIAS
国名	イギリス	日本	アメリカ	カナダ	スウェーデン	メキシコ
得意技	ココナッツクラッシュ ブルドッキングヘッドロック バックドロップ	ローキック バックブリーカー ラリアット	エルボーバット ショルダースルー エンズイギリ	エルボードロップ ウェイトリフト サマーソルトキック	サマーソルトドロップ エルボースマッシュ パイルドライバー	ソロートチョップ ソバット ジャンピングニーバット

決め技はこれだ！

基本技10種類の他に各レスラーの得意技を合わせると、なんと28種類もの技がある。その中でも、決め技となるのがこのスカイハイ技だ。

試合がはじまって、どちらかのレスラーが優勢になってくると、POWERの横のランプがつく。このランプがスカイハイランプという。これが3つつけば、必殺技スカイハイができるようになるのだ。このスカイハイ技は全部で8種類。そのうちの2種類のドロップキックとニードロップはどのレスラーも使える技だけど、他の6種類はそれぞれのレスラーが1種類ずつ、もち技として独自にもっている。各レスラーがもつスカイハイ技は3種類の得意技のひとつでもある。

さて、スカイハイ技のかけかた（キー操作）だけど、かけるときの相手の状態によって違ったりする。ゲームに慣れないうちは、技をかけやすいレスラーを選ぶといい。決まったときは気分爽快だよ！

▲だれにでも使えるニードロップだ

▲やった！ ドロップキックが炸裂したぜ

▲APOLLOの必殺技バックドロップだ！

▲SOLDIERのバックブリーカーだ！

▲技が決まるとマットにヒビが入ってしまう

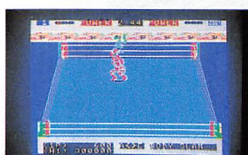
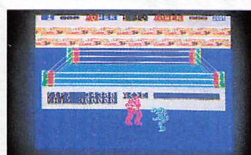
▲GELLBAGのエンズイギリが決まった！

▲エルボードロップ。BIBLEの必殺技だ

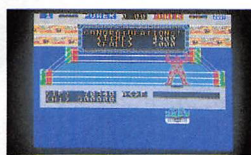
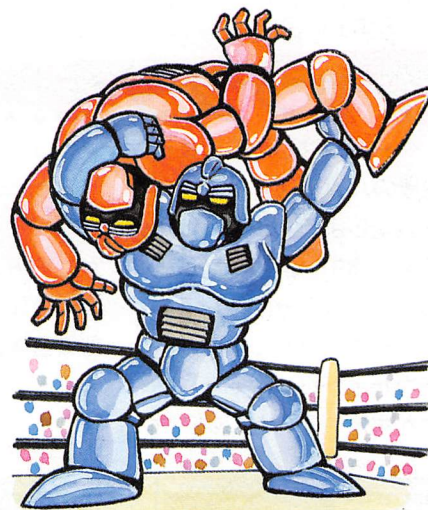
▲GEREのパイルドライバー。これはイタい

▲BIASのソバットがあざやかに決まった！

エキサイティングバトルだ！

①さあ、いよいよ試合開始だ。緊張の一瞬

②お〜っと、超過激にボディースラムが決まった！

③両者もつれあって、思わず場外乱闘に……！

④スカイハイ技パイルドライバーが炸裂

⑤さあ、フォールの体勢に入った。カウントだ！

⑥GEREの完全勝利で決着だ。次の対戦相手は!?

チャンピオンをめざせ！

ゲームは勝ち抜き戦になっていて3人勝ち抜くごとにチャンピオンになる。最初は日本チャンピオン、次にアジアチャンピオン、そして、5回目のチャンピオン戦で銀河系チャンピオンになれるのだ。試合数は合計で15もある。当然ながら、引き分けは1度もゆるされない。しかも、勝つたびに敵も強くなってくる。15戦連続で勝つのはけっこうムズイのだ。イイセンまで行ってて引き分けでオジャンなんていうのはツライよ〜。

▲日本地図から飛び出してくる場面が好き！

▲6勝してアジアチャンピオンだ

▲この後はゲームを買っててからのお楽しみ

FAN·NEWS

"ヴィーナスの火"を守れ!

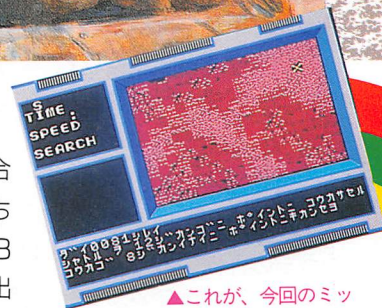
VENUS FIRE
ヴィーナス・ファイヤー

ビクター音楽産業☎03-406-0002
4月21日発売予定
定価4,800円
ROM (16K)

新エネルギー源"ヴィーナスの火"をめぐるSFウォーシミュレーション。キミは3機のヴィーナスバトルスーツを操り、作戦を開始する。

金星へ出撃だ!

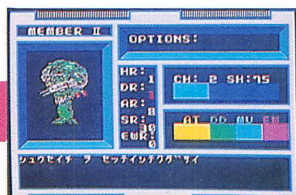
22世紀の半ば、植民地化された金星で"ヴィーナスの火"と呼ばれる無害のエネルギー源が発見された。

この鉱石に目をつけた大コンツェルンは、24世紀になって金星鉱山管理委員会を手中に納め、金星独立を主張した。このため、"ヴィーナスの火"の自由利用を求める宇宙間自由貿易連合は、たび重なる警告ののちついに宣戦布告。『赤の第3小隊』3名に発動命令を出した。

▲これが、今回のミッションだ!

キャラクタを作ろう!

ゲームをはじめるまえに、3機のバトルスーツの能力を設定しよう。まず、修正値を、命中・回避・電子戦の3つに振り分ける。各要素ともポイントによって、能力が上がり、キャラに個性が生まれるのだ。次にオプションの設定。4つのパーツから、2つまで選ぶことができる。キャラの使いかたを考えて決めよう。同じようにして、キャラを全部で3機分作ったら、攻撃のポジションを決定。これで、ゲームがスタートする。

▲ラージガンをつけると……

▲電子戦用装備強化のスタイルだ

1 修正値の入力だ。隊長は4ポイント、隊員は各2ポイントを、3つの要素に振り分けるのだ。1ポイントにつき10%の修正が加わる。生き残ることを考えて作ろう。

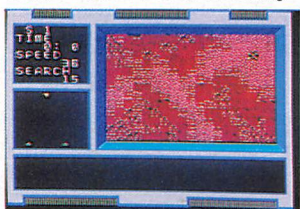
2 オプションの決定。レールガン大、装甲強化、電子戦用装備強化、スピードオプションの4つから2つまで選ぶことができる。できたら、ひとつは装甲強化にしたいね。

3 能力ポイントの修正と、オプションの決定が終わると、装着したオプションによってバトルスーツの外見が変わるのだ。上の大きい写真のように装備される。

4 ゲームがはじまり、戦闘でダメージを受けると、耐久力の色が赤くなる。耐久力は、外部と内部の両方があって両方変わってしまえばもちろんボツだ。しっかりがんばらなくちゃ。

ポジションを選ぼう!

※★＝隊長
Ⓐ＝隊員1
Ⓑ＝隊員2

ゲームを有利に進めるには、このポジションの決めかたにかかっている。ポジションは全部で10種類。攻めに徹するとき、逃げたいとき、そのときの目的によって決めることが、キミの勝利へのカギとなるのだ。

▲今回のポジションはこれだ!

1 ノーマルI
通常の形態。隊長の能力をフルにいかせる。

2 ノーマルII
1と同じだが隊長の能力が低い時に有効。(ダメージを受けている時など)

3 エンドラン
Ⓐをおとりに、隊長とⒷがその間に近づく。

4 スクリーン
この形態からだと状況に合わせて他のフォーメーションに移行しやすい。

5 ミドルI
ノーマルIIより、少し攻撃重視の形態。

6 ミドルII
ノーマルIより、少し防御重視の形態。

7 サイドラインI
隊長がおとりになって、ⒶⒷが敵の横に回りこめる。

8 サイドラインII
サイドラインIと同じだが、Ⓑがおとりとなる。

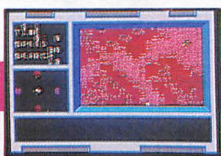
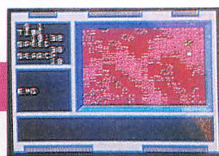
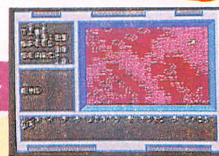
9 ブリッツ
攻撃重視の突撃形態。

10 ロング
長距離射撃をして、脱出を目的とする。

作戦を開始せよ!

ポイントに向かえ

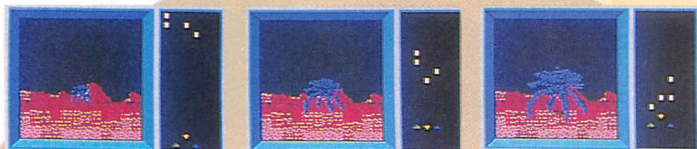
さあ、いよいよ作戦開始だ。12時間後、ポイントにシャトルが着陸する。しかし、その8時間後には離陸してしまう。時間内に敵を回避しながら、ポイントに到達しなければならない。

▲作戦開始。スタートはこの地点からだ。ポイントをめざすのだ!

▲移動は、MOVEコマンドにして、カーソルで決める

▲敵を回避しながら、ついにここまで来た。ポイントはもう目の前だ!

▲作戦成功だ。犠牲者を出してしまったが、みごとポイントに到達した

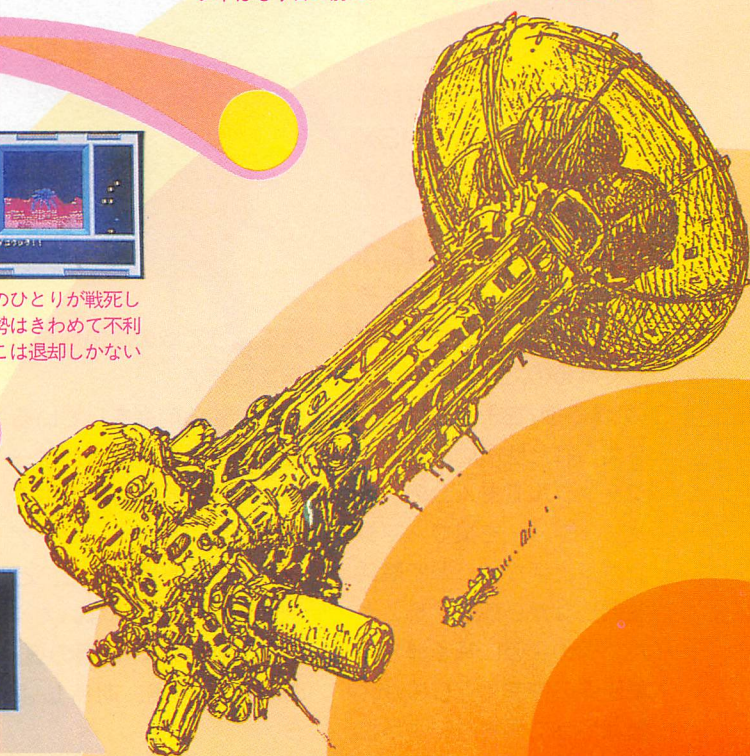
敵を回避せよ

敵と遭遇すると、戦闘モードになる。ATTACKしてやっつけてもいいし、場合によっては逃げてしまってもいい。この戦闘モードでは、敵を全滅させるか退却に成功するかのどちらでもよいのだ。

▲画面の右側が敵のいる位置だ。先頭にいるヤツにATTACK!

▲味方のひとりが戦死した。形勢はきわめて不利だ。ここは退却しかない

▲敵の接近により、画面はズームアップする

FAN・NEWS

あの戦場の狼がMSXにも登場!!

戦場の狼
THE WAY TO VICTORY

アスキー☎03-486-8080
4月上旬発売予定
価格5,800円
MEGA ROM (16K)
©カプコン

撃って撃って撃ちまくって、ひたすら前進あるのみ! うじゃうじゃ出てくる敵兵の間をかいくぐり敵の本拠地を叩け! FCやゲーセンで大人気のゲームがメガROMで参上!

ソノ気になってゲームを始めるんだ!

RPGやシミュレーションゲームが流行りがちなこのごろ、キミん家のMSXはRPG慣れをしてはいないかな?

その点『戦場の狼』は、ふか～く「ゲームとは何ぞや?」ともう一度考えさせてくれるのだ。スロットに『戦場の狼』を入れたキミに与えられた使命は、戦地のジャングルで主人公のスーパー・ジョーを操り、マシンガンと手りゅう弾で敵兵を倒しながら前進することだ。雨のように降る弾や迫撃砲弾の中をくぐりぬけ、塹壕や池に落ちないように気をつけて敵の本拠地を目指すのだ!

ひたすら前進をしていると、多様になってきたゲームのバリエイションの中で、やっぱりシューティングゲームこそが基本なのだ、とひらめくにちがいない! 敵兵のひしめく『戦場の狼』のファン諸君、期待しよう!

オレがスーパー・ジョーだ!

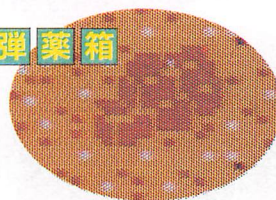
▲オレは数多くの兵士の中から選ばれた筋金入りの戦士なのだ

弾薬箱を拾って手りゅう弾を増やせ

最初にスーパー・ジョーが持っている手りゅう弾の数は6個だ。でも心配することはない。よく探せばジャングルに敵の弾薬箱が落ちている。スキを見て奪い、補給しよう。手りゅう弾は適当に投げているとすぐなくなってしまう。ムダのある攻撃は命取りになるぞ!

また、戦地にいる捕虜は助けてあげよう。2000点ももらえる以外にとりたてて何の特典もないが、敵につかまっていた仲間は助けるのが道理だ。捕虜はそのまま置き去りにされるがバンザイをしてスーパー・ジョーを見送ってくれる。

それから、マシンガンの弾だけは無限に使えるんだ。ビシビシ攻撃しよう。

弾薬箱

▲よく数えてみよう。ちゃんと取った数だけ加算されるぞ!

▲敵につかまった捕虜を見つけたらすぐに敵を撃つんだ

▲ほら2000点。すぐに助けてあげないと逃げられちゃうよ

孤独なジョーを攻撃する数々の敵！

ジョーを攻撃する敵の何人かを紹介しよう。特に歩兵は、倒しても倒してもすぐにうじゃうじゃと出てきてやたらしつこいぞ。敵の数の多さにひるまずに、任務遂行のため、戦おう。

▲今どきめずらしい1色のキャラ。でも、バカにするとやられるのだ

マップを見てもらえばわかるとおり、エリア1内にも2つのシーンがある。中央部の橋のこちら側と向こう側だ。前半では池に落ちないように気をつけよう。後半では敵兵が待ちかまえている塹壕(ざんごう)に要注意で進もう。

最後の大きな門(ゲート)にたどりついたら、エリア1は終わりだ。

◀エリア1の完全マップ大公開！　よ〜く見てみよう。弾薬箱がいろいろなところに落ちている。最後の閉じた門(ゲート)からは敵歩兵がうじゃうじゃ！　ボスも出てくるよ

最後の大きな門(ゲート)まで来たら、覚悟を決めよう。画面にして半分以上この門(ゲート)に近づくと、敵が大発生！！

出てくるヤツを全部やっつけないと先へ進めない。エリア1の最難関に挑戦！

▲エリア1をクリアして煙草をふかすジョー。シブイぜ！

▲歩兵よりも速い弾を撃つ手ごわいヤツ。でもエリア1にはいない

▲後ろから撃て！

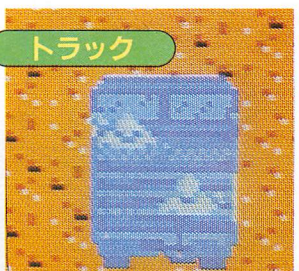
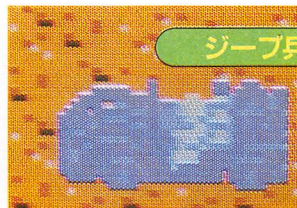
▲現れたらすぐねらい撃とう。こいつはすぐ逃げてしまうぞ！

▲ほら、2000点もらえたね。この得点は大きい！

▲放物線を描く砲弾を撃ついやなヤツ！

▲池やここに落ちると、ジョーはケイレンしてやられてしまうぞ！

バイク兵

▲手りゅう弾を投げてもムダ。ただよけるしかないのだ！

▲こいつも手りゅう弾では死なない！　ひかれないように！

▲危い！　でも車は急に止まれない。こいつもよけるしかない

FAN·NEWS

アクセルを踏み込んだ瞬間、そこはもうサーキット!!

マッドライダー

なみいる強豪を敵にまわし、真紅の愛車に乗り込んで、山を越え、都市を抜け、海をまわり、時速200キロの世界をひた走れ!!

キャリーラボ☎096-363-0047
4月上旬発売予定
価格6,200円
MSX2専用
MEGA ROM(VRAM128K)

キミは、命知らずのマッドライダーだ!!

スポーツのあらゆる魅力をかねそなえたスポーツ、それがカーレースだ！　中でも最高にエキサイティングなレースが『マッドライダー』と呼ばれる、命知らずの男たちによるレースだ。キミも迫力の激走体験をしてみよう！

これがキミの乗る車だ!

◀キミを時速200キロの世界につれていってくれるのがこの車だ。豪快なコーナリングを見せてくれるぞ

コースの景色が変わるのだ!

レーシングコースは、アメリカやエジプトなど、全部で6コースあり、ゲームを始めるときに選択できる。

また、いくつかのコースにはチェック・ポイントがあって、時間内にそこを通過できると、少しずつ背景が変化していくぞ。景色に見とれてコースをはずさないように注意しよう。

▲時間内にチェック・ポイントに着くと……

▲この看板がチェック・ポイント。ここを通るとだんだん夜になっていくんだ

▲あっ！　夕方になった。夕やけがとってもきれいだ

▶夜になるとほとんどコースが見えなくなるぞ！

ハイウェイの暴走者!

敵と呼べるものは対向車とバイクだけだが、運転が荒くスピードも速いのだ。

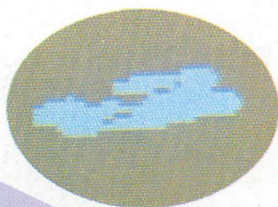
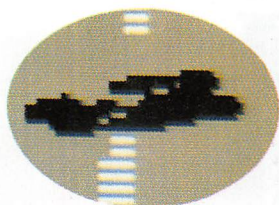
バイク

◀ちょろちょろとめざわりなのがバイク。こいつにぶつかるとスピンしてしまうぞ！

敵の車

▶キミの快走をジャマする車だ。敵の車にはこのほかに、白・赤・青の3種類ある

コース上はアクシデントがいっぱいだ！

キミの走るコースには、色々なアクシデントが待ちうけている。パドル（水たまり）やオイル、木や街燈の障害物、それに敵の車やバイクたち。これらに巻きこまれると、クラッシュやスピンをしてしまうのだ。

◀水たまり。アルプスのコースでは氷っているのだ

▲この上を走るとスピンする。クラッシュに要注意！

▲敵以外の障害物は街燈と木だ。ちょっと接触しても爆発しちゃう

もたもたしない！

◀あまりスピンやクラッシュをしたりゆっくり走っていると、制限時間に間に合わない。ハイ、ゲームオーバー

スピン！

コースに出てくるのは障害物だけではない。突然出るから取りにくいけど、アイテムだってあるんだよ。

▲30秒間だけターボエンジンで走れるのだ

▲残りタイムが増える一番重要なアイテム

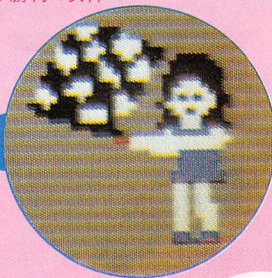
▲これを取ると得点が入る。わりと出てくる

やった!! 念願のチェッカー・フラッグ

ゴール

▲ゴールまでは本当に長いんだよ。この看板が見えたらゴールイン！

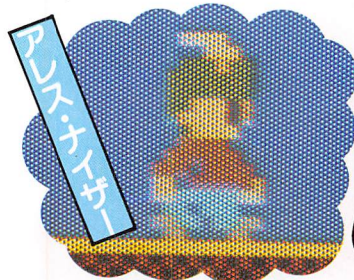
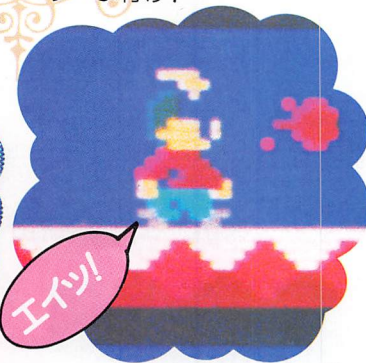
コースによって多少違うけど、ゴールへは約3分程でたどり着かなければならない。敵が多いのもツラいけど、とにかくコースがやたらに長いんだ。平均速度は180キロぐらいじゃないと、時間内に到着できない。

▲女の子がチェッカー・フラッグを振ってくれるなんてうれしいね

▼この女の子が勝利の女神

電波新聞社☎03-445-6111
4月上旬発売予定
価格5,300円
MEGA ROM (16K)

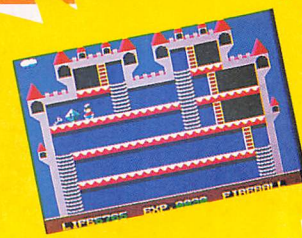
レイン王朝歴792年、魔女"シャーマン"によって奪われた、守護碑ムーンゲートを取り戻すために一人の勇者が旅立っていった……。

勇者 ナイザー が、今、旅立つ!

魔女の支配するワールド(魔界)に点在する10個の城をめぐり、アイテムを取りながら魔物を倒していくアクションRPG。それが『ナイザースペシャル』なのだ。ワールドは全部で5つあり、それぞれ特徴のある敵が勇者を待ち受けている。ナイザーよ行け!

▲私が勇者ナイザー。祖国フェアリスのためにガンバリま〜す

▲くらえ、正義のファイヤーボールだ。でも弱い敵にしか効かないの……

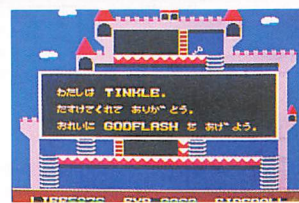
パスワードがあります!

10個の城の中にあるパスワードを3つ集めると、次のワールドとの橋がつながるのだ。

◀これがパスワードだ。城の中のどこかの部屋に隠されているのだ

▲あ〜っ! パスワード見〜つけた残りは2つ。早く見つけよう!

出る妖精は役立つ♥

各ワールドに監禁されている妖精は、ナイザーの強い味方なのだ。

◀妖精です。なんて言われても妖精なんです。だってキラキラ輝いてるんだもん!

▲ワーイ! こんな強い武器を10個ももらっちゃったぜ!

けっきょく城のかたまりだ!

各ワールドは、10個の城で構成されていて、この内3つの城にパスワードが隠されている。1度城から脱出すると2度と戻れないので注意してね。

▲ワールド1「ダークストーム」は、悪魔シャルドの本拠地だった

城の内部は秘密がいっぱい♥

城はカベで仕切られた多くの部屋で構成されている。スモールキーで部屋に入り、アイテムを取って自分を強くしよう。部屋には敵も隠れているので気をつけて。

スモールキー
◀カベを開ける重要なカギ。当然数に限りがあります

開くカベ
◀全部開けて中に入ろう。何が待っているかは秘密！

ドア
◀ラージキーがないと立ち止まっても先には進まない

▲ドアから無事に外へ出て、一息つく間もなく出かけるのであった

ラージキー
◀各城に1個だけある大きなカギ。これがないと脱出不可能！

ちょっとアイテム、ちょっと紹介

城を出るには、いろいろな武器やアイテムが必要になる。自分の装備が不十分なとき、ヘタに武器を使うとダメージを受けちゃうよ。

サンダーソード
◀武器／弱い敵なら貫通して一撃のうちに倒せるのだ

▲正義の剣を受けてみよ！

▲またムダな血を流してしまった

ファイヤーボール
◀武器／敵やカベや敵の武器に当たると炎になる

ファイヤーウェーブ
◀武器／炎のオビとなって敵を倒す。わりと強力だ

クラッカー
◀武器／ファイヤーウェーブより左右に広く炎が出る

ランプ
◀マジックアイテムの一種。お城の中を明るくする

このかたたちが敵さんです！

先の面に進むにしたがい、敵は強いヤツが中心になる。でも、アイテムは使うとどんどん減るし、仕切られた部屋の数も増えるのでナイザーの旅はつらいものになっていく。というわけで、敵さんの一部を紹介しよう。

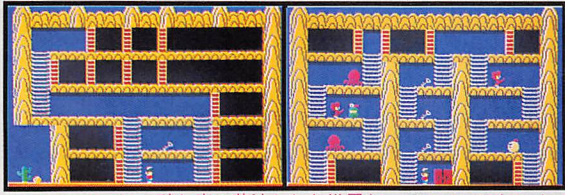
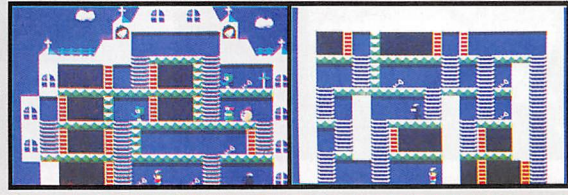
ブルーナイト
◀ザコ。ショッカーの戦闘員同様、あっさり倒せる

クラーケン
◀タコです。強力なブラックペーストを吐きちらす

グリーンナイト
◀「混乱」を投げつけてくるとんでもないヤツ！

リザードマン
◀リザード系の中では、よく動くが、弱いザコキャラ

ゴースト
◀4方向に移動する最悪最低の性格ブスなのだ！

グリーンマシュウ
◀かわいい姿だが悪いヤツ。赤い色をしたのも出てくる

ワールド2 ●ラポンデューン
▲ワールド2は、砂と岩の荒涼とした世界だ。エ〜ン、こわいよ〜

ワールド3 ●サーマス
▲ワールド3「サーマス」は、魔の聖域。全ての魔が発生するところ

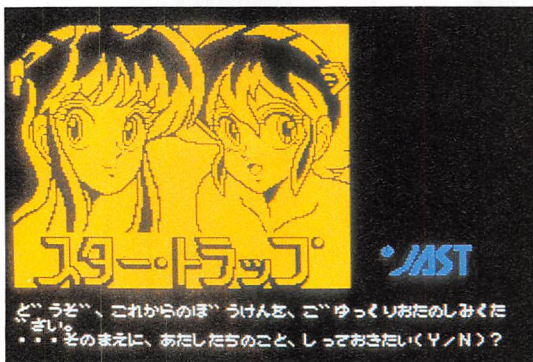
FAN·NEWS

ちょっとエッチなAVG!

スタートラップ くりぃむレモン

株ジャスト ☎03-706-9766
発売中
価格5,800円
ROM (8K)

メカ+ギャグ+美少女+エッチといったら、ビデオくりぃむレモンシリーズの第10弾『スタートラップ』に決まり。で、このゲームは、ランやカナタと、楽しい時をすごすためのニュータイプAVGなのだ！

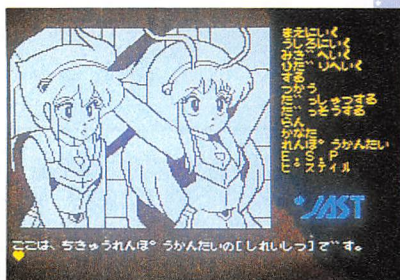
ランの思いつきから始まった!

◀タイトル画面。ここでランとカナタのプロフィールが見られる。原作とはちょっと絵のタッチが違うね

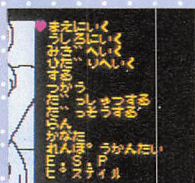
あの『スタートラップ』から、いくつかのシーンを抜き出し、シーンとシーンの間でランやカナタとのおしゃべりを楽しむようにしたゲーム。

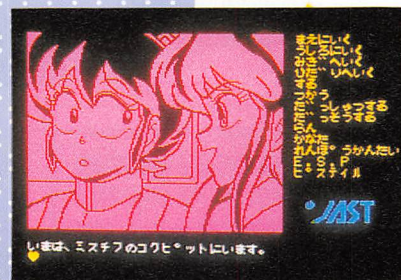
ランとカナタは地球連邦艦隊のE.S.P(超能力)隊員だ。

ストーリーは地球に謎の植物惑星が迫っている……というところから始まる(原作の戦闘シミュレーション用の装置をブッ壊して地上勤務を命令されたところはパスされているわけ)。

そして、2人は教官にこの植物惑星を退治するように命令される。アルカディアとヤマトを両手につけたマクロス(DAICON IV参照)ですら一発でやられそうな強敵を、美少女2人でやっつけろというのだ。

もちろん、ランもカナタもそんなムリをきくようなお人好しじゃない。ランが何やら思いつき、原作どおりに話が進んでいくのだった(そして、その思いつきは、しっかり教官に読まれているのだった)。

▲教官から指令を受けているシーン。2人の性格が如実に表現されたひとコマだと、思う

◀よく使うことばは、ハートを合わせてリターンキーを押せば入力できるのだ!

「その[しょくぶ゛つわくせい]を、しまつしたまえ!」
♥きょうかん　きすする
あたしたち、そんなことしたくない!
♥

▲2人にとっておぞましいことをさせようとすると、こんな感じでイヤがるのだ!

▲ミスチフ艦内の2人。教官から逃げてきたのはいいけど、教官から入った連絡は……!?

ランのバカ力とカナタのプテラノドン！

「おまえら、どうゆうつもりだ？」
「ヤツは、コースをかえて、おまえたちをおいはじめた」
「ええ〜！」
　教官からの通信に驚くランとカナタ。愛機ミスチフと共に、2人は、植物惑星に捕まってしまったのだ(画面にはないが、2人がエッチをしたせいなのね)。

▲なんと植物惑星は地球に向かわずミスチフを捕らえにきたのだ！

▲植物惑星にあるバケモノのような形をした木。つっつくと……

　まんまと教官の策にはまって、植物惑星に捕まった2人は、植物惑星の中に空気があることを確認し、探索を始める。

▲なんと地面が割れて落ちてしまった。ランのバカ力〜〜〜〜〜！

　画面には出ないが、原作では、このへんで教官が変態チックに笑いコケているのだ。
　しばらく(ひとコマ)歩くうちに、2人はバケモノのような形の木のところにたどり着く。

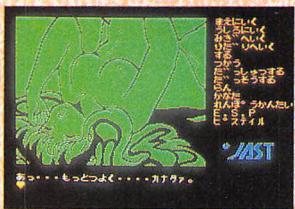
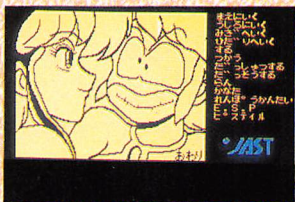
▲カナタの変身したプテラノドンでは遅くって敵に追いつかれる！

　ここでランが、そのバカ力で木をつつくと、なんと地面が落ちてしまうのだった(このへん原作どおり)。ずっと落ち続けるのもたいへんなので、カナタはE.S.Pを使い、プテラノドンに変身するのだ。
　しかし、恐竜はいそいで飛べないので、結局は敵に捕まってしまう。ランのE.S.Pでもダメなのだ！

どんな状況でも相手を選びたいじゃん！

　捕まった2人は透明なドームのようなところに閉じこめられる。
　まわりを見ると、多くの女の子の2人組が同じような状況におかれているのだった。
　女の子2人だけでできるエッチといえばアレしかないわけで、捕らえられた女の子たちはみんなアレしている。
　この植物惑星は、じつはひとつのメシベで、どうすれば繁栄(はんえい)できるのかが知りたくて地球に向かっていたのだ。しかし、いくらアレしてもガキができるわけなく、いつまでたっても疑問が解消しないのだった。
　メシベは男(オシベ)の存在を忘れていたのだ。

▲2人は捕まり、ガラスのドームのようなところに入れられた！

「私は自分の分身の作り方を知らない。あなたたちはどうやって繁栄しているのです」
「そりゃムリよ。男がいなきゃ」
「では、その男とやらを連れてきます」
「そっ、そんな。どこの男とでもできるわけじゃ……」
「でも、私は知りたいのです」
「方法を教えるだけでしょ。やって見せたげる」
「ち、ちょっと。いくらアンタでもまずいよ……」
　――てなわけで、男に変身したカナタとランのエッチシーンに突入する。
　そして、メシベは分身の作り方を知り、それまでに捕まえていた女の子たちを解放し、宇宙のかなたへと去って行き、この物語はハッピーエンドとなるのだ！

▲カナタの変身した男とランで分身を作る方法を教えているのだ！

▲カナタの変身した男に、なんとランが惚れてしまったのでした。メッセージ部分はヒミツ

思いっきりの超新作ソフト顔見せコーナー!

COMING SOON

カミングスーン

『ウイングマン2』『めぞん一刻』など、名前を聞いただけでワクワクの超新作をめいっぱい載せてみました!

ウイングマン2
～キータクラーの復活～

エニックス☎03-366-4345
4月28日発売予定
価格5,800円
(16K)
Ⓒエニックス

待ちに待った傑作アドベンチャー

アドベンチャーだけでなく戦闘シーンのアクションも楽しい『ウイングマン2』がやっとMSXでも遊べるぞ。グラフィックが見劣りするのがちょっと残念かな。

▲素敵なあおいさんと恋人のみくちゃんにはさまれたウイングマン

▲前半部分が終了するとコーヒーブレイク。べつに紅茶でもいいよ

ひろのけんたとウイングガールズ!

ウイングガールズとは、ドリムノートの力を借りてウイングマンを助け、悪者を倒す女の子たちなのだ。

ひろのけんた（ウイングマン）

◀ケン坊。あおいさんの持ってきたドリムノートであこがれの正義の味方になった主人公

◀ポドリムスからやってきた不思議な女性。ウイングマンが敵に負けるとカミナリを落とす

もりもと　ももこ

◀ケン坊に思いをよせる女の子。このゲームでもケン坊をテニスコートに誘ったりする

おがわ　みく

◀ウイングマンの恋人。なにかというとすぐ「……と思うの」というのがログセ。保健委員

ふざわ　くみこ

◀新聞部に所属する、眼鏡をかけたウイングガール。いつもスクープを求めて取材している

▲サブウインドウには登場人物の表情が出てくる

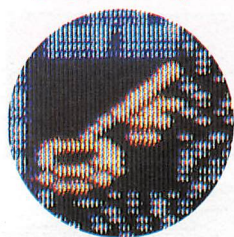
▲コマンド入力部分にはカーソルのかわりにケン坊が登場

▲あおいのお父さんの親友・フッケン博士。重要な情報をくれる

ガリウスの迷宮
〜魔城伝説II〜

コナミ☎03-264-5678
4月18日発売予定
価格未定
(8K)
Ⓒコナミ

囚われの子供パンパースを探し出せ

前作は、英雄「ポポロン」が姫「アフロディテ」を救い出す話だったが第2弾のほうは、2人の子供「パンパース」を一緒に助けに行くという話になっている。パンパースが囚われているグリーク城と、城から続く10個のワールドが戦いの舞台となるんだ。2人の特徴を生かし、交代しながら戦うことができるぞ。全330面を駆け回り、大魔司教「ガリウス」を倒せ！

▲敵を倒して出るコインを貯めて、神様からアイテムを購入しよう

▲これはセーブの神様に対面したところ。パスワードを教わるんだ

グレートキー

◀各ワールドの門を開けるには、これが必要だよ

▲タテヨコ両方にスクロールする。敵が突然目の前に出ることもある

2人の性格を考えて！

ポポロン

ジャンプ力はバッチリだが、水中に入ると弱い。

◀前作ではアフロディテを助け出した。今度は自分の子供を救出せねば

▲こんな岩は3回で壊せる。アフロディテは16回突かなくちゃだめ

アフロディテ

力は弱いが連射は得意。水中での戦いはまかせよう。

◀かわいい子供を救うため、母は戦場へ向かうのであった。エライ！

▲水中はボクより妻のほうが有利なんだ。F1キーで交代モードに

敵もいっぱい！

ボーンズ ◀前作でもおなじみのガイコツ野郎

バンブーシュート ◀地面から出たり入ったりする敵だ

ラーバ

◀悪魔に魂を売った毛虫みたいな敵

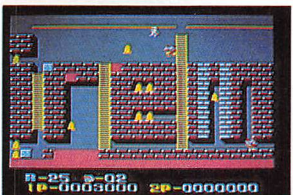
スーパーロードランナー

アイレム販売☎06-534-1060
4月発売予定／価格5,800円
MSX2 専用
(VRAM128K)

有名ゲームがついにMSXに参上.

ゲームセンターでみんなの頭を悩ませている有名パズルゲームが、もうすぐ発売になるぞ。ファミコンとは違って画面はスクロールせず、動かせるブロックもちゃんとあるのだ。キミは33面まで解けるかな？

▲ただいま2Pでゲーム中。上のコマンダーの足につかまって、2人でいっしょに移動する技だ

◀タイトル画面。なぜか夕陽にそまっている

▲1Pでゲームをしている。あぁブロックの種類が覚えられない！

もちろんエディットモード付き！

▲自分で面を作っちゃえ！ 解けなかったら情けないだろうな

ラビリンス～魔王の迷宮～

パック・イン・ビデオ☎03-226-9491
6月21日発売予定／予価6,800円
MSX2専用／ (VRAM128K)

魔王ジャレスの迷宮に挑戦せよ！

去年封切られてヒットした映画「ラビリンス」が、ストーリーをそのままに本格的なアドベンチャーゲームになって登場するぞ！

▲庭園で会う老人「ワイズマン」。ヒントを教えてくれるが、遠まわしでややこしい話し方をするので、サラは少しとまどい気味になる

空想好きの少女「サラ」は、自分のせいで弟の「トビー」を魔王ジャレスにさらわれてしまった。ある雨の夜13時間以内に迷宮を通り抜け、ジャレスの城まで行くことを課せられるところからゲームが始まる。コマンドを選択し、登場キャラと会話を交してジャレスのもとへ行こう。映画を見た人は、少しヒントになる……かもしれない。

▲タイトル画面。このあとは、ジャレスが話しかけてくるシーンに移る

目で見たものを信じてはいけない。迷宮は夢を超えた世界だ

▲犬のような頭のあるドア、アルフとラルフ。一人は正直で一人はうそつき

▲悪臭の沼。コマンドを選んでこの先どうするかを考えるんだ！

ずっこけやじきた隠密道中

ハル研究所☎03-252-5561
6月発売予定／価格5,600円
MSX2専用
(VRAM128K)

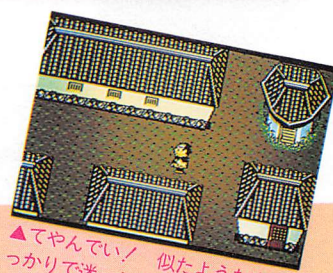
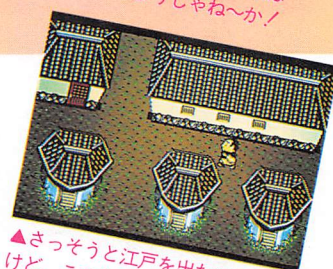
悪大名の悪事の証拠をつかむのだ

▲イタズラキツネなんかに欺されないもんネ

▲諸国の平和はあっしがお守りしやっせ！

▲ゲームを始めるときに、2人のどちらかを選ぶ

でこぼこコンビのやじさんときたさんは、ある日将軍様の密命を受け、諸国の悪大名による悪事の証拠を握るために江戸を出発した。道中は、悪大名の手先や2人を欺そうとするイタズラキツネの妨害がいっぱい！　はたして2人は、将軍様との約束を守れるかな？

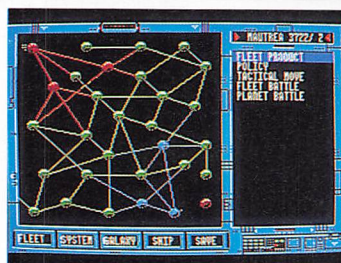
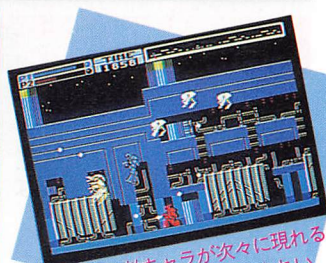
▲ジャーン。隠密道中の始まり～

▲てやんでい！　似たような家ばっかりで迷っちまうじゃね～か！

▲さっそうと江戸を出たのはいいけど、この先ど～すればいいの？

ディーヴァ〜アスラの血流〜

T&Eソフト☎052-773-7770
5月発売予定
価格5,800円
(16K)

お待たせしました、メガROM版

はるか未来、マウトレーア暦3721年。インドゥーラ帝国の主星・アルジェナが一瞬のうちに姿を消した。それ以来、帝国の植民星に反乱が相つぎ、破壊と荒廃が始まった……。

シミュレーションとアクションを融合させた新感覚のゲーム『ディーヴァ』、いよいよメガROM版が登場する。親友を自らの手で殺したラトナ・サンバが主人公であるほかは、他機種の『ディーヴァ』とほぼ同じ。S-RAM内蔵でセーブももちろんできるし、パスワードによる他機種とのデータ互換もそのままだ。

▲戦略モード(シミュレーション部分)の星系マップ。赤い星が敵の植民星、青い星がラトナ側の植民星だ

▲奇妙な敵キャラが次々に現れる。グラフィックもなかなかきれい

▲惑星戦モードでの戦闘場面。T&Eの自慢は高速の横スクロール

▲耳の長い敵ロボットが不気味。そういえば今年はうさぎ年だった

ダイナマイトボウル

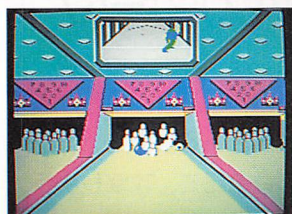
東芝EMI☎03-587-9148
5月25日発売予定/価格5,800円
MSX2専用 (VRAM128K)

※画面はファミコン版です

3D画面で迫力のボーリングを!

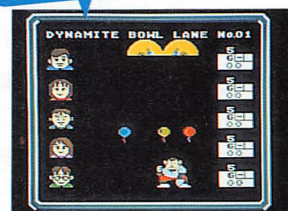
ボウリングゲームの決定版が、この『ダイナマイトボウル』だ。プレイヤーを選ぶことで最高5人まで一緒に遊ぶことができ、3D画面で細かいピンのはじけ方などが立体的に表示されるんだ。また、遊び方には2種類あり、1つは普通にボウリングを楽しむもの。もう1つはスコアを500点ピッタリにするというものだ。これは投球数で競い、一番少ない人の勝ちになるんだ。

▲ゲームを始める前に、プレイヤーとボールの重さを選択するんだ

▲次に、ボールを投げる方向と強さを設定する。これでどうかな?

▲う〜ん。あと1本倒れればストライクだったのに〜。おしい!

ワーイ!

▲ダブルより上のスコアを出すとチアガールが出てきて踊り出す

エライ!

▲200以上のスコアを出すと、今度はくす玉が割れて風船が飛ぶ

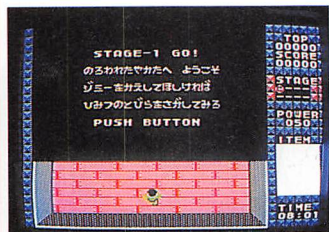
▲スコアはもちろん自分で付けなくていい。まん中の子がトップだ

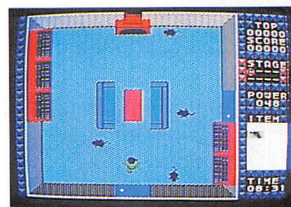
魔性の館～ガバリン～

ポニー☎03-221-3161
5月2日発売予定
価格4,900円
ROM(16K)
Ⓒ東和プロモーション／ポニー

息子のジミーはいったいどこに？

これは去年公開された映画「ガバリン」をベースにしたアドベンチャーゲームなのだ。

主人公は、何者かにさらわれた息子「ジミー」を救うため、魔性の館へ足を踏み入れた。館は1階から8階まであり、ジミーを捕えている悪いヤツは秘密をとかなければ会うことができないのだ。手に汗にぎるホラーワールドに挑戦しよう。

▲ここから戦いが始まる。最愛の息子を見つけるまでは死んでたまるか！

▲エッ！　何この機械。ピストルしか持っていないので逃げよう

◀この部屋ではネズミが攻撃してくる。2つのドアのどっちから出ればいいのか

◀左手が別の生物のようで気味悪いヤツ

▲チョロチョロして目ざわりなヤツ

▶こいつを倒せば秘密が解けるぞ！

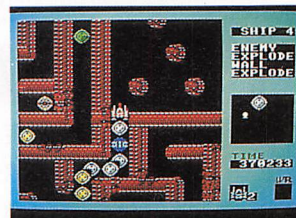
▲笑っているようだが悪いヤツだぞ

DRAINER ドレイナー

ビクター音楽産業☎03-406-0002
7月頃発売予定／価格未定
ROM(16K)
ⒸFUN PROJECT
※画面は開発中のものです

武器を引きずる？パズルゲーム！

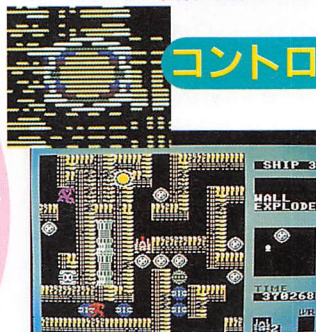
自機を操り、迷路になっている敵船から脱出するのがキミの役目だ。武器は弾の入ったカートリッジで、船内にバラバラに置いてある。上を通過すると自然に自機の後ろに装着されるのだ。だから全く弾を使わないと、どんどん全長が長くなっていくワケだ。弾と敵の数を見て、攻撃しよう！

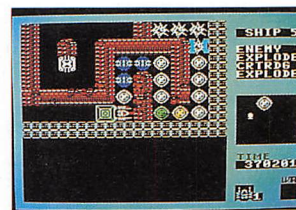
▲画面の右側中央に、すぐ後ろのカートリッジの種類が表示される

▲重いと思ったらこんなにつながっていた。少し使おうかな！

▲適当に進んでいるうちにカートリッジを3つも引きずっていた

▲10発弾が出るカートリッジ

▲1発弾が出るカートリッジ

◀スピードが速くなる

コントロールシステム

▲敵のコントロールシステムは1面に4つ。壊さないと出られない

▲あ～。欲張りすぎて身動きができなくなった。自爆しなきゃ

COMING SOON

めぞん一刻 ～思い出のフォトグラフ～

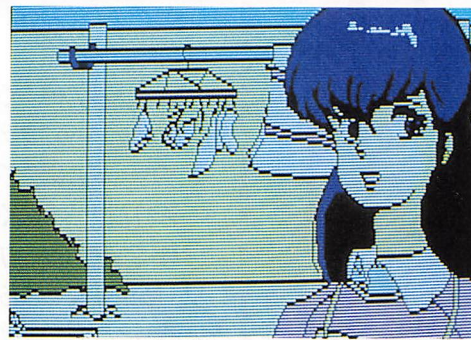
マイクロキャビン☎0593-51-6482
5月発売予定／予価6,800円
MSX2専用 (VRAM128K)

※画面は開発中のものです

響子さんのなくした写真を探せ！

グラフィックが売りのように見えるけど、実は"めぞん"の世界をちゃっかりシミュレートしているところがおもしろいのだ。

プレイヤーは五代クンになって、四谷さんや一ノ瀬さんのゴキゲンをとるのだ。

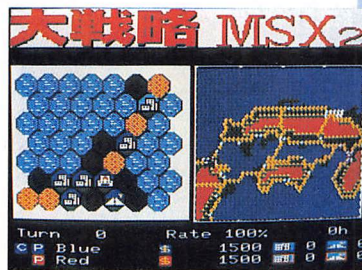
▲これは五代クンの妄想シーン。そんなにうまくいくかってーの！

▲これは管理人室のサッシを開けて外に出たときのショット。こらこら、洗濯物をジロジロ見てんじゃないの！

大戦略

マイクロキャビン☎0593-51-6482
5月発売予定／予価7,800円
MSX2専用 (VRAM128K)

※画面は開発中のものです

あの現代大戦略のMSX2版だ！

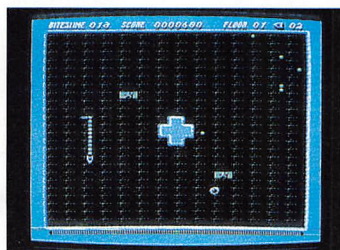
PC-9801や8801用で信仰に近い人気を得ている現代大戦略のMSX2版。ゲーム内容はPC-8801用とほとんど同じで、シミュレーション・ウォーゲームの醍醐味が味わえるのだ！

◀プレイ中の画面。MSX対人間の闘いは何昼夜も続き、当然仕事なんか手につかないのだ！

▲ヘクスに描かれた地形が作戦に大きく影響するのだ！

レプリカート

ソニー☎03-448-3311
5月21日発売予定／価格未定
MSX2専用
(VRAM128K)
※画面は開発中のものです

全300面もあるアクションRPG

▲レプリカートはまるで竜のようなボディをくねらせて敵基地を進んでいく

▲パワーアップパーツを取るとレプリカートはより強力なスーツになっていく

西暦208X年、宇宙からの侵略者サランドラが地球を完全に支配しようとしていた。すでに地下はサランドラの手に落ち、残るは地上のわずかな部分のみ。史上最大の危機に地球は直面していたのだ。

主人公ディックは人類を滅亡から救うため、レプリカート(メカニックドラゴン形スーツ)に乗りこみ、敵基地内部を地下へ地下へ戦い進んでいく。

まだ不完全なレプリカートだが、途中でパワーアップパーツを入手して強力になっていく。

全300面、キミは人類を救えるか？

FAN VOICE

テレビのようにラジカセのようにウォークマンのように

テレビが世に出てきたときのことを考えてみよう。メーカーがテレビを作って、テレビ放送が始まったばかりのころは、みんなテレビを見るのがはじめてで、おそるおそるながめたり触ったりしていたはずだ。それが今では生活に完全に溶けこんで、たとえばもうテレビのまえで正座して見るような人はいなくなった。

MSXもテレビと似たような“家電製品”になれると思う。テレビのようにラジカセのようにウォークマンのように、ごくふつうの感覚で扱えるものに、MSXならなれると思う。

それは、MSXを作っているのがコンピュータメーカーではなく家電メーカーだからだ。MSXの箱の中身は確かにパソコンだけれども、コンピュータを意識しなくても気軽に使えるラジカセ感覚のものにしていこうというのが、MSXの基本的な考え方だ。

かといって、ゲーム専用機でもない。1つのテレビ局しか映らないテレビなんてないように、MSXもいろいろな使い方ができるものであるべきだ。

わたしたち家電メーカーはMSXのいろいろな可能性がよく見えるように具体的な使い方の提案と、その環境を作りあげていく使命があると思う。たとえば、使いやすいモデムを提供することで、パソコン通信を身近なものにしていくように。こうしたことの積み重ねでライフスタイルは1歩ずつ進化していくのだ。

『FAN VOICE』はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセーです。今回の盛田氏が指名した人物は「コナミの上月社長」。MSXのゲームソフトで大ヒットを飛ばしつづける、あのコナミを作りあげた社長さんです。

PROFILE

もりたまさお　アメリカ・ジョージタウン大学卒。現在、ソニー・オーディオ事業本部ホームインタラクティブ事業部事業部長として、HB−F1をはじめ、MSX用ディスクドライブ、モデムなどソニーのMSX関係全体を統括。1984年にあのHIT BITシリーズを発売開始したときには直接の開発スタッフでもあった。1954年、東京生まれ。

盛田昌夫

EDITOR VOICE

野菜は豊作だと値段が下がる。しかし、ゲームが豊作だと雑誌の値段は上がって

しまう。今月号の定価は390円だが、早くも値上げしたというわけではなく、表紙にしっかり書いてあるようにいわゆる“特大号”というやつで、平常号(といってもまだ1号出たばかりだけど)に比べてページが増え、そのぶん値段が上がってしまったわけだ。わたしたちはほんの駆け出しなのに大胆に増ページ=値上げなどしてよいのだろうか、とも悩んだ。しかし、今月は紹介したいゲームが多く、しかもたっぷりページを取って詳しく伝えたいものばかりだったのである。ゲームの豊作は、MSXユーザーのためには喜ぶべきことだが、雑誌の読者にとっては難しいところだし、いつもよりたくさん仕事をしなくてはならないわたしたち編集者にとっては「つらいよーねむいよー」であった。はたして来月号はどうなるだろうか。というわけで、

おわびと訂正

4月号でコナミの電話番号が誤って掲載されていました。正しい電話番号は、☎03−264−5678です。ご迷惑をおかけしたことをおわびし、訂正させていただきます。

AD INDEX

■PUBLISHER＝山下辰巳 ■EDITOR＝佐瀬伸治 ■EDITOR IN CHIEF＝山森尚 ■EDITORIAL STAFFS＝北根紀子＋今野文恵＋渋谷納布＋高橋俊哉＋山科敦之 ■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋上村治彦＋佐藤善一＋永吉敏男＋橋本光弘＋半沢誠一＋村松孝英＋矢萩茂樹 ■STAFF PHOTO GRAPHERS＝渋谷納布＋萩原修 ■CONTRIBUTOR＝田崇由紀 ■EDITORIAL COORDINATOR＝今野文恵 ■GENERAL COORDINATOR＝島宮美幸 ■ART DIRECTOR＝渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS＝(有)デザイラ〈人見和一・鈴木潤〉＋原健二＋山田孝陽＋若尾輝見 ■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋しまづ★どんき＋なつやませいじゅ ■LOGOTYPE & COVER DESIGNER＝渡部孝雄 ■COVER ARTIST＝青柳義郎 ■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸・川西富美子〉＋(株)ワードポップ〈佐藤政美・和泉裕二・崎山裕子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵・黒河万里子〉 ■PRINTER＝大日本印刷株式会社

1942

君の戦闘機P-38ライトニングの前に迫る小型戦闘機の攻撃をかわし、敵の編隊を全滅させる。息つく間もなく新たな編隊が攻撃をしかけてくる。こんどは宙返りでかわせ！はたして君は敵の大型爆撃機を撃墜し、自国の空母に帰艦できるか!? 1ステージは海→陸地へとスクロールする10画面で構成され、全32ステージ。敵の編隊を全滅させるとPowが出現し、これを取るとパワーアップします。

●MSX(RAM容量16K以上)対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円 ●MSX2(VRAM容量128K)対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,980円

※画面写真はMSX2のものです。

とあるジャングルの奥、秘境の地で激しいゲリラ戦が展開されていた。特殊訓練を受けた優秀な兵士「スーパージョー」は極秘任務を受け、今まさにこの激戦の中へ乗り込もうとしている。極秘任務とは難攻不落と言われ、ここから世界へ魔手を広げようとする悪の軍団の壊滅と本部破壊！はたしてこの任務を遂行できるだろうか。

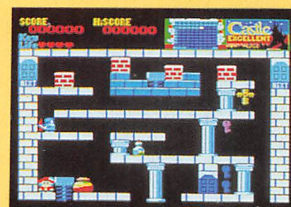
●MSX(RAM容量16K以上)対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円 ●MSX2(VRAM容量128K)対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,980円 5月発売予定

※画面写真は開発中のものです。

キャッスルエクセレント Castle EXCELLENT

ザ・キャッスルはお楽しみいただいたでしょうか？ 一度キャッスルの楽しさを知った方なら、もっともっとキャッスルで遊びたくなるはずです。そんな方のためにキャッスルエクセレントを用意しました。ゲームのルールはそのままで、パズルの部屋はより難解に、アクションの部屋はよりダイナミックに、部屋と部屋との関係もより複雑に仕上げました。悩むことの楽しさを発見して下さい。

●MSX(RAM容量8K以上)対応●ROMカートリッジ ●定価5,800円

※ゲームの経過を記録するためにはテープレコーダが必要です。

THE AMUSEMENT WORLD OF MSX

ダンジョンマスター DUNGEON MASTER

なんと、1〜3人で同時プレイが可能なロールプレイングなのだ。ファイター(戦士)、クレリック(僧侶)、シーフ(盗賊)、マジシャン(魔術師)の中から好きなキャラクタのタイプを選んで成長させよう。一人で遊ぶときは3キャラクタを、2、3人で遊ぶときは、それぞれのキャラクタを同時に操作するのだ。広大な地下には30種類以上のモンスターが待ち受けているぞ。さらに、アイテムの数はなんと50種類以上もあるのだ。
君はダンジョンマスターになることができるか!?

●MSX(RAM容量16K以上)対応 ●ROMカートリッジ ●定価5,800円

※2、3人で遊ぶときはジョイスティックが必要。データはパスワード方式。

ザ・ブラック オニキスII

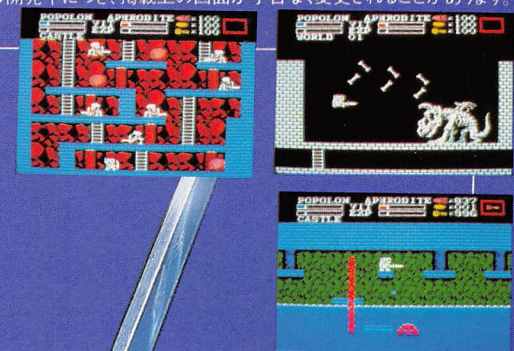
新たなる冒険が始まる。前回腕をみがいてきたキミ、これから参加しようと思っているキミ、寺院(Temple)への扉はいま開かれた。キミの行く手をはばむのは、人々を迷わす迷路の罠。そして、無数とも思われる化物たちだ。今度はいくら強力な武器を使っても、それだけでは生き残ることはできない。だが、憂えることはない。苦境にたったキミには新たなる力が与えられるであろう。それは不思議な力、未知なる力。心の叫びが炎を燃え上がらせ、大地をわるであろう。大好評のザ・ブラックオニキスの第2弾。

●MSX(RAM容量8K以上)対応 ●メガROMカートリッジ ●定価6,800円

メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

KONAMI
オシヨック!
the MAZE of GALIOUS
めいきゅう
ガリウスの迷宮
～魔城伝説Ⅱ～
MSX対応 1Mビット
4月18日発売予定 価格4,980円
新製品情報
関東地区
03-262-9110
関西地区
06-334-0399
好評発売中
火の鳥
HINO TORI
～鳳凰編～
「火の鳥」のソフトがあれば、あの「キングコング2」にセーブ機能を付け加えることができるよ。
MSX2対応
1Mビット
価格5,800円
©角川春樹事務所/東北新社
四次元感覚の画像美、
ときめき神話ロマン。
神をも恐れぬ大悪党「我王」。かつてはそう呼ばれた我王も、過去から未来まで地上の全てを見守っている鳥――〈火の鳥〉の啓示を受け、悪霊退治の旅に出た。語り継がれた伝説が時空を超えて、今、目前で明らかにされる。神話色に染められた画像が、きっとキミを勇気づけてくれるだろう。
© KONAMI 1987

●開発中につき、掲載上の画面が予告なく変更されることがあります。
キミは罠にかけられていた。
全国のMSXフリークを熱狂させた
前作(魔城伝説I)のアクション性に
ロールプレイングをプラス。
空前絶後の大スケールで、魔城伝説は、
今、真のクライマックスを迎えた。
悪の大魔王ヒュドノスにさらわれた
グリーク王国の姫、アフロディテを
救うため、正義の騎士ポポロンは
アトス山の魔城に向かった。しかし
それは、すべて大魔司教ガリウスの
罠だった。留守のグリーク城に攻め入り、
魔界の拠点としてしまっていたガリウス。
なんと、真の魔城は、祖国にあったのだ!
ガリウスの手から、我が子とグリーク城を
取り戻さねば……。
全10ワールド、トータル330画面の広大
なマップが、ポポロンとアフロディテを待
ち受ける。2人の力を合わせて戦うこと
が、ゲーム攻略の大きなキーポイント。夏
にむかって、キミをとことん熱くさせてくれ
るぞ!!
© KONAMI 1987
コナミのMSX用ソフト「Qバート」を
セットで使用すればなんとびっくり、
「ガリウスの迷宮」にさまざまな機
能がプラスされるゾ!
Manual For School
Nan?Da
毎月12日発売
ティーンエージャーのおもしろスーパーマガジン月
刊「Nan?Da」。幸せってナンダっけ? 幸せって
「Nan?Da」のことだよ。
■コスロットゲームの景品引き換え締切日は4月
30日です。カードをお持ちの人は、お早目にどうぞ。
■都合により、かねてより開発中の告知を行って
いたPC-8801シリーズ対応ソフト「魔城伝説II
~ポポロン激闘編」の発売が中止となりました。
深くお詫び申し上げます。
コナミ株式会社
本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-10
●MSXマークはアスキーの商標です。

MSX・FAN 1987 MAY 5月号
昭和62年5月10日発行 第1巻第2号(通巻2号)
発行人 山下辰巳 編集人 佐藤伸治
発行所 徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(大代表)
特別定価390円